平成6年2月1日発行(毎月1日発行)　第1巻第2号

覇王 HAOH はおう

スーパーゲームマガジン

2月特大号

大サービス定価540円



最新ソフト徹底攻略

ファイアーエムブレム 紋章の謎

ドラゴンクエストI・II

ファイナルファンタジーVI

魔神転生

ファンタシースター 千年紀の終わりに

がんばれゴエモン2　アルカエスト　スーパーファイブプロ3　ダービースタリオンII

餓狼スペシャル　サムライスピリッツ

お正月お楽しみ特集

手塚名人が極意伝授!

す〜ぱ〜ぷよぷよ

覇王ゲームランド

セーラームーン・ピンナップ

マルチタップでお正月

ボンバーマン'94

3大独占企画

1 独占スクープ! セーラームーンR超必殺技大全

2 ハドソンRPG超大作初公開! 独占!『大貝獣物語』

3 開発㊙データ完全分析! 餓狼伝説2

巻頭総力特集

ロマンシング サ・ガ2 & スクウェアRPGスペシャル

必見! ロマサ・ガ2㊙イベント集

覇王版バレンヌ帝国興亡史

スクウェアRPGヒストリー!

★豪華連載陣

竹本泉

宇野比呂士

片山まさゆき

驚きの超ボリューム

3大別冊付録

1 ロマンシング サ・ガ2　2 ガイア幻想紀　3 ロックマンX

創刊第2号

イラスト／士郎正宗



貧乏神伝説



正義の盗みで悪を討つ!

夜叉姫伝説



最後までずうっとダンジョン!

浦島伝説



お供が敵の珍道中!

1本の値段で3つの冒険

個性爆発!

ユニーク短編集!



桃太郎伝説

1993年12月17日発売

希望小売価格6,800円(税別)

Human Hudson

桃伝シリーズのついに登場!!

楽しさ満載! 数々の新システム!!

スーパーインポーズ・システム



戦闘シーンのメッセージは、映画を思わせるようなスーパーインポーズ方式を採用。

ヴァリアブル・システム・ストーリー



仲間になるキャラは全部で18人。誰を選ぶかによってストーリーが変化する。

アクティブ・ウォーキング・システム



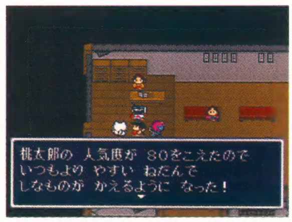
マップ上では、それぞれのキャラが、自由に動きながら桃太郎についてくる。

鬼道攻撃システム



敵キャラの特殊攻撃は1000以上。なかには、桃太郎たちを回復してくれるヤツも。

人気度システム



ボスを倒すと人気度アップ。人気度が高くなると、いいことが待っている。

おとも成長システム



エサを与えてお供を育てられ、育つといろいろな特技を覚えてくれるのだ。

12月24日発売

定価9,800円(税別)16メガRPG

新桃太郎伝説

しんももたろうでんせつ

最高傑作

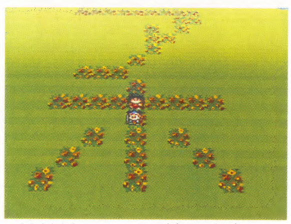
桃太郎が、えんま様をこらしめてから6年。平和だった世界に、再び鬼の魔の手が忍び寄る！
すべての桃太郎ファンに贈る、シリーズ最高傑作。
いよいよ、12月24日新発売！

タクティカル・ウェザー・バトル



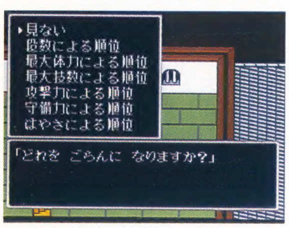
戦闘時の天気によって、術の効果が変わったり、体力が回復したりする。

ベベル・ビュウ・マップ



遠近感のある、斜め見下ろし型のマップを採用。本当に野外を歩いているよう。

カウント・データ・システム



ゲーム中の行動は、すべて記録され、キャラごとの順位で見ることができる。

築城システム



改造や増築が可能な、お城が建てられる。空を飛んだり海に潜ったりもできるぞ。

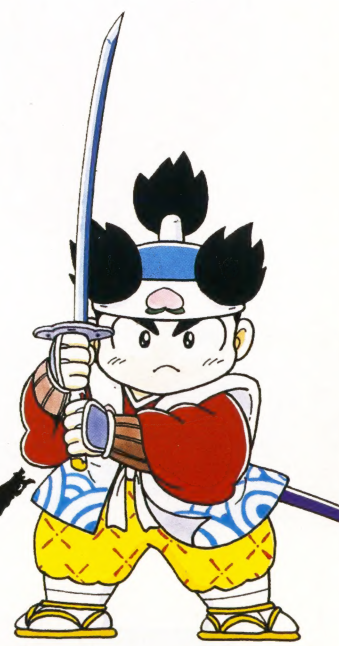
楽しく遊んでオリジナルグッズをもらおう!

富くじキャンペーン

ゲーム中の富くじで特等が出たら、そのパスワードを、賞品在中のアンケートハガキに書いて送ってね。抽選で、合計1万名に桃太郎グッズをプレゼント。



合計1万名にあたる



清雲

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)

美少女戦士セーラームーンR

横スクロールアクションゲーム(2人同時プレイ/2人対戦プレイ可能)

16M ¥9,800(予)[税別]

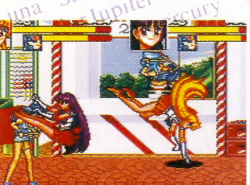
12月29日発売予定!

こんどの相手はブラック・ムーン。強敵よ!ちびうさも大活躍するからね!

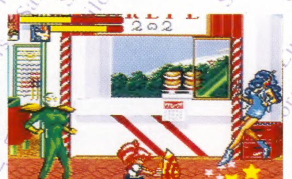


セーラームーンが、超パワーアップして、いよいよSFCにリターンしま〜す!他のゲームではちょっと味わえない、華麗なアクション&過激なバトルが大人気!さらに迫力のサウンド&ビジュアルを実現した、驚異の16メガパワーがすごいっ!2人同時プレイの他に、今度はセーラー戦士同士の対戦プレイもできるし、ちびうさで戦うこともできるんだ。もちろんセーラー戦士たちの必殺技も原作にあわせて一新、ますますパワフル!さあ、みんなも私たちといっしょに、憎きブラック・ムーンを月にかわっておしおきよ!

- ●大容量16メガパワー!驚異のサウンド&ビジュアルで迫る、横スクロールのアクションゲーム!
- ●5人のセーラー戦士の他に、ちびうさの選択も可能に!
- ●原作に合わせて必殺技一新、さらにパワーアップ!2人同時プレイ時には、合体技も炸裂!
- ●大好評のプロアニメーターによる原画を再び採用!白熱のシーン展開、敵キャラの動きもさらに過激に!
- ●ついに実現!セーラー戦士同士の対戦バトルモード!!














SUPER Famicom
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
株式会社バンダイ
玩具第3事業部
東京都台東区駒形2-5-4 〒111-81
BAN DAI



怪獣たちが牙を剥く!
かい じゅう きば む
超進化モンスターバトル
NEO・GEO
移植シリーズ
第4弾!!
世界中の7ステージで、
本気勝負のデスマッチだ。
SFCオリジナルのフルパワー
メーターをためて必殺技を出せ。
NEXT THING
KING OF THE MONSTERS® 2
キング・オブ・ザ・モンスターズ2
—ネクストシング—
好評発売中!
16M横スクロールアクション
¥9,800(税別)
TAKARA
青戸本店/〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
銀座本社/〒104 東京都中央区銀座6-14-2
©SNK 1992. REPROGRAMMED ©TAKARA CO.,LTD. 1993.
スーパーファミコン®は任天堂の商標です。
「タカラのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
スーパーファミコン®
SUPER Famicom



覇王 スーパーゲームマガジン 2月号 はおう



C★O★N★T★E★N★T★S

大特集

ロマンシング サ・ガ2とスクウェアRPGスペシャル……19
- 必見ロマサガ㊙イベント集……20
- 覇王版 バレンヌ帝国興亡史……23
- スクウェアに直撃取材！ ロマサガ制作秘話……29
- スクウェアRPGの歴史(ヒストリー)……32

攻略

- ファイアーエムブレム 紋章の謎……40
- す〜ぱ〜ぷよぷよ-ぷよマスターへの道-……49
- 美少女戦士セーラームーンR（武内直子インタビュー）……52
- ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ……60
- ファイナルファンタジーⅥ……75
- 魔神転生……78
- アルカエスト……81
- スーパーファイアープロレスリング3……84
- ファンタシースター-千年紀の終わりに-……86
- がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス……90
- 餓狼伝説2 ㊙開発データ……92
- ダービースタリオンⅡ……150
- ツインビーレインボーアイランド……152
- Jリーグスーパーサッカー……154
- イースⅣ The Dawn of Ys……156
- バトルトード バトルマニアック……158
- セーラームーンRピンナップカレンダー……55
- セーラームーンR超必殺技一覧表……57

新作情報

新作覇王国(キングダム) フラッシュバック……163
- へべれけのぽぷ〜ん……163
- ロックンロールレーシング……164
- ワールドクラスラグビー2……164
- カブキロックス……165
- オリビアのミステリー……165
- 吉本新喜劇……166
- フォーメーションサッカーON Jリーグ……166
- ソニックスピンボール……167
- 魔天の創滅……167

- 対談 堀井雄二VS.すぎやまこういち……62
- ドラゴンクエストワールドはどこに行くのか!?……64
- 名作らいぶらりい外伝 田中政志版 覇王伝 細川の野望……72
- ハドソン&バースデイの新作RPG大貝獣物語……111
- ニューガンダムソフト特集 機動戦士ガンダムGX……117
- 創刊記念第2弾お楽しみプレゼント……130
- 覇技番外地ドラッキーの草やきうのはぎ!!……144
- お正月こたつとみかんとボンバーマン'94……169

COMIC

- 幕末覇王伝カオル――宇野比呂士……95
- しりももSHAKE――榎本俊二……110
- 片チンのゲームの肝吸い――片山まさゆき……135
- 『月刊苺タイムス』――竹本 泉……172

COLUMN

- 怪しいゲームの部屋――あさりよしとお……146
- 題「大晦日は友達集めてリッジレーサーでカニ走り大会だ」――渋谷洋一……146
- アンクル・テトリスのゲーム講座――ヘンク・ロジャース……168
- 『爆伝』日記――パッパラー河合……168

- Game Headline……8
- 王立情報局……9
- GENPのゲームサミット……14
- HAOHAOヒットチャンネル……16
- 攻略保証・名作らいぶらりい……67
- 佐竹雅昭の覇王塾……94
- 餓狼伝説2コレクションページ インフォメーションコーナー……94
- New Game Impression……120
- インフォメーションアラカルト……134
- からふるBOX……138
- 覇技……142
- アーケードスピリッツ……172
- ATTACK超新作……189
- 覇王ゲームスペシャル発売のお知らせ……193
- ゲームソフトカレンダー……194
- 覇王3月号のお知らせ……198
- 表紙インタビュー 士郎正宗……198

◆別冊3大付録◆

1. ロマンシング サ・ガ2
2. ガイア幻想紀
3. ロックマンX

ゲームインデックス（50音順）

●スーパーファミコン
- アルカエスト……81
- FX TRAX……193
- オリビアのミステリー……165
- カブキロックス……165
- 餓狼伝説2……92
- がんばれゴエモン2……90
- Jリーグスーパーサッカー……154
- 実況パワフルプロ野球'94……190
- 真・女神転生……189
- スーパーファイアープロレスリング3……84
- す〜ぱ〜ぷよぷよ……49
- スーパーボンバーマン2……192
- スーパーメトロイド……191
- ダービースタリオンⅡ……150
- 大貝獣物語……111
- ツインビーレインボーアイランド……152
- ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ……60
- ドラッキーの草やきう……144
- バトルトード……158
- 美少女戦士セーラームーンR……52
- ファイアーエムブレム 紋章の謎……40
- ファイナルファンタジーⅥ……75
- へべれけのぽぷ〜ん……163
- 魔神転生……78
- ロックンロールレーシング……164
- ロマンシング サ・ガ2……20
- ワールドクラスラグビー2……164

●ファミコン
- ドラゴンクエスト……67
- ドラゴンクエストⅡ……67

●メガドライブ
- ソニックスピンボール……167
- バンパイアキラー……191
- ファンタシースター千年紀の終わりに……86
- ベアナックルⅢ……197
- 魔天の創滅……167

●PCエンジン
- イースⅣ The Dawn of Ys……156
- フォーメーションサッカーON Jリーグ……166
- プリンセスミネルバ……193
- 吉本新喜劇……166

●アーケード
- BATSUGUN……176
- 龍虎の拳2……177

◆本誌中の記号・略号のみかた

SFC スーパーファミコン	FC ファミコン	MD メガドライブ	PC PCエンジン	NEO ネオ・ジオ	GB ゲームボーイ	GG ゲームギア

表紙デザイン／杉山 明（ペンシル・スタジオ） 表紙イラスト／士郎正宗

Game Headline

今月の名作ソフト
メトロイド(FC・ディスク)
任天堂から'86年に発売されたアクションゲーム。'92年にGB版発売。

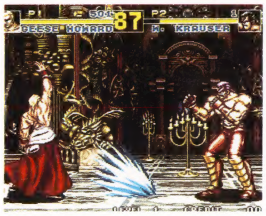


『サムライスピリッツ』『餓狼伝説SPECIAL』SFC化決定!

'94年中にタカラから

この秋『餓狼伝説2』をSFCで発売したタカラが、なんと今度は『サムライスピリッツ』と『餓狼伝説SPECIAL』をSFCに移植することを発表した。発売日は未定だが、ともに価格は税込みで9980円、容量は24Mビットと決定している。

いまさら説明する必要もないが、この2本は泣く子も黙る超大ヒットNEO・GEO作品で、右のグラフのとおり『ストII』シリーズに匹敵(ひってき)する格闘ゲームとして、本年度後半のゲームセンターをにぎわせた。



▲これはNEO・GEO版。人気シリーズ最新作だ。

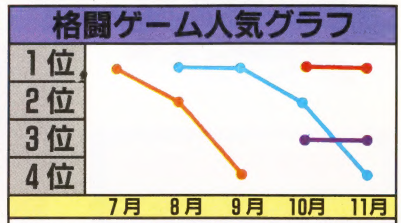
「従来の格闘ゲームの枠(わく)を、大きく越えているゲームだと思います。特にキャラクターの個性、演出面など素晴(すば)らしいです」(タカラ/竹川氏)と、『餓狼』ともどもタカラは『サムライ』にベタ惚(ぼ)れ。

『餓狼伝説2』のユーザーの声を生かしつつ、現在開発は順調に進んでいて、春ごろには画面を見せてくれるそうだ。



▲こちらも大人気のため、入手困難のNEO・GEO版。

格闘ゲーム人気グラフ



取材協力/アミューズメントフォーラムMORE(東京・新宿)

気になる移植度は?

『餓狼伝説2』の実績から推測して、2本とも移植度には期待ができそうだが、『SPECIAL』における「16人目の対戦キャラとして、リョウ・サカザキ登場」「リョウを自キャラとして選べる」といった覇技が、移植されているかどうかは残念ながら不明。





▲対戦の熱さが、大ヒットの最大の要因だった。

『メトロイド』が帰ってきた!!

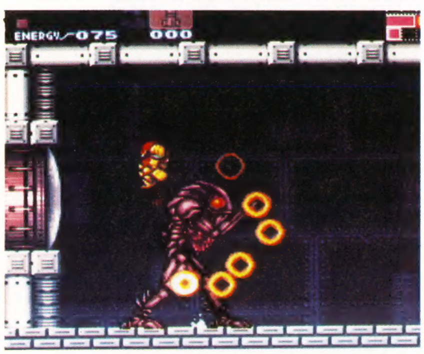
任天堂ソフト続々登場

任天堂の隠れた名作アクション『メトロイド』(読者にはディスク版よりも、昨年発売されたGB版でおなじみだろう)が、SFCで登場することが決定した。年明けそうそうにラスベガスでおこなわれるCESでの発表に先がけ、画面写真が任天堂よりリリースされた。発売日、価格などは未定。



▲SFC版の主人公も、おなじみのサムス・アランなのだ。

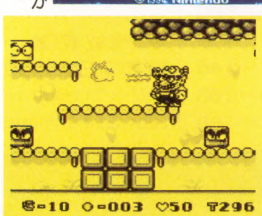
先月号でもお伝えした『FXトラックス』や、『ワリオランド』、もちろん『ファイアーエムブレム』と、春から任天堂がさわがしいぞ。



▲これが、シリーズの完結編となりそう。くわしい情報は、191ページで。



▲名作ソフトのSFC化が続く中、当然の復活だね。



▲『ワリオランド』の発売日は、1月21日に正式決定。

新作ソフト開発情報 明日はきっと100%

FXトラックス(SFC)	●任天堂 ●'94年2月発売予定	90%
MOTHER 2(SFC)	●任天堂 ●'94年5月発売予定	70%
サウンド・ファンタジー(SFC)	●任天堂 ●'94年3月発売予定	80%
ドラゴンクエストVI(SFC)	●エニックス ●発売日未定	情報はお待ち下さい。
ファイナルファンタジーVI(SFC)	●スクウェア ●'94年3月発売予定	前作以上の完成度です。
真・女神転生II(SFC)	●アトラス ●'94年2月発売予定	90%
ダービースタリオンII(SFC)	●アスキー ●'94年2月18日発売	90%
ロックマンズサッカー(SFC)	●カプコン ●発売日未定	開発絶好調!
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3(MD)	●セガ ●'94年3月発売予定	ただいま制作中です。
V.R.(バーチャレーシング)(MD)	●セガ ●'94年3月発売予定	80%

ゲーム業界の最新ニュースをいちはやく紹介するコーナーだ

覇 王立情報局 ロイヤルネットワーク ROYAL NETWORK

HARDWARE ハードウェア

●新ゲームハードをピックアップ

次世代ゲーム機の動向を覇王が検証していく

話題の新ハード、ソニーのPS－Xの実力は？

（株）ソニー・コンピュータエンタテインメントでは、'94年の年末に家庭用３Ｄコンピューターグラフィックス（以下ＣＧ）ゲーム機ＰＳ－Ｘ（開発コード名）を発売する。価格は５万円以下となる見込み。先日行われたマスコミ向けの発表会において、暫定的（ざんていてき）な基本スペック（性能）は、すでに発表されている（右の表組みを参照）。

注目するべき点は、そのグラフィック処理能力。つまり「リアルで美しいヴィジュアルが高速で動く」ということだ。これまでの家庭用ゲーム機は、背景の絵をスクロールさせながら２次元の絵（キャラ）を動かすスプライトという手法を用いていた。一方、ゲームセンターでは、３次元のＣＧを利用したゲームが主流になりつつある。このＰＳ－Ｘは汎用（はんよう）のコンピューター（ワークステーション）並みの超高速３次元ＣＧ表示能力を標準装備する予定。１／60秒ごとに画面をフルサイズでスイッチしていくことができる。これはテレビの放送とまったく同じ感覚でＣＧのアニメーションを楽しむことができるということ。

高速３次元ＣＧの技術をゲームに取り入れることにより、これまでは実現できなかった、新しい演出を楽しむことができるようになる。空間を歩き回るアクションゲーム、プレイヤーの視点に合わせ背景が変化するＲＰＧなど、考えただけでもワクワクするゲームが気軽に家庭で楽しめる、そんな日が間近まで迫ってきている。





▲リアルな３次元ＣＧによる恐竜の頭部。アニメーションがスタートする絵とストップする絵を指定すると……。

◀間をつなぐ絵が自動的に表示されていく。リアルタイムで計算してくれるんだ。



▲ガギャ～ン！　絵をたくさん用意する必要がないから、作る人はとってもラクチンなんだ。

覇王はこう考える

各社から新世代ハードが次々に発表された。マシンの性能にかぎっていえばこのＰＳ－Ｘが１歩先を行っているような印象を受ける。もちろんハードの性能がすべてではない。どんなソフトが誕生するかが問題。ソニーはあくまでも「ゲームマシンにこだわる」と宣言。この点に着目したい。

基本スペック

※このスペック表は編集部が説明会の取材をもとに作成したものです。

●メインＣＰＵ
32ビットRISC（Ｒ3000Ａカスタム）
クロック：33メガヘルツ
演算性能：30MIPS
命令キャッシュ：４Ｋバイト
データキャッシュ：１Ｋバイトバスバンド幅／毎秒132Ｍバイト

●グラフィックプロセッサ
演算性能：300MIPS
頂点演算性能：毎秒150万頂点

●データ伸長エンジン
演算性能：80MIPS

●サウンドプロセッサ
同時発音数：24チャンネル
サンプリング周波数：最大44.1キロヘルツ
再生時量子化ビット数：16ビット
（デジタルエフェクトを搭載）

●グラフィック表示機能
フルカラー表示：1677万色（最大）
解像度：256×224ドット～640×480ドット

●スプライト機能
ライン制限なし
定義数制限なし
すべてのスプライトに対して回転／拡大／縮小／変形が可能
最大表示数：８×８のフレームにつき4000個を表示

●ポリゴン表示機能
毎秒36万ポリゴン（最大）
テクスチャーマッピング／グローシェーディング
フォグ／デプスキューイング

●動画再生機能
フル画面／フルカラー
再生時間：ＣＤ－ＲＯＭ１枚あたりで30分

●データセーブ方式
数種類の容量によるメモリーカードを検討中

TOPIC トピック ●インタラクティブストーリーについて考える

「マルチメディア'93」が、幕張メッセで開催されたぞ！

去る11月24日、幕張メッセにて「マルチメディア'93」が開催された。その中で開かれたセミナーに、あの堀井雄二氏や広井王子氏がパネリストとして参加。題目は「映画を超えるか、インタラクティブ・ストーリー」というものだった。

最近よく耳にする言葉、インタラクティブ。直訳すると、「双方向性(そうほうこうせい)」。つまり、お互いの意思を自由にやりとりできるということである。今回進行役（パネレーター）として参加した渡辺浩弐氏は、四つのメディアを例にあげてこのインタラクティブの可能性について説明した。まず、「読む」という小説などのメディア、そして「聞く」という音楽のメディア、さらに「見る」「読む」「聞く」の三つが混在している映像メディア、最後にゲームのメディアがそれである。その中でもとくに、ゲームはインタラクティブな環境を実現できるメディアとして、可能性があると考えられる。では、ゲームは総合芸術として評価されている「映画」（または映像メディア）を超えることはできるのであろうか？

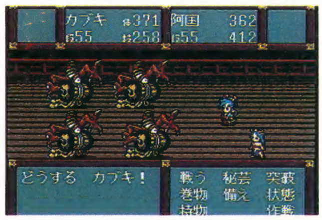
今回参加した４人のパネリストの意見をまとめると次のようになる。堀井雄二氏は、「ゲームでいうならば自由度が大切。ゲームの中でユーザーが行う行動の選択肢(せんたくし)を広げれば、それだけそのキャラクターへの思い込みが強くなるでしょう」と発言。広井王子氏は、「キャラになりきって遊ぶことが重要。つまり作る側は、プレイヤーがどれだけなりきれるキャラクターを作れるかが、大切になってきます」と語っている。一方、マルチメディア・クリエイターとして有名な高城剛氏は、「ソフトウエアのキーワードとして、３Ｄが考えられます。『ディメンジョン』『デジタル』『ドウ』がそれです。近い将来、この三つをうまく生かしたメディアの時代がやってくるでしょう」といい、インタラクティブ・フィクション界で著名なシャノン・ギリガンさんも、自ら企画、監督したミステリーゲームを使って実際のインタラクティブ・ゲームの説明をしていた。

明確な結論は出ないが、このディスカッションの中に未来への指針が隠されていることは間違いないだろう。



◀当日、会場では『ドラクエV』や『カブキ伝』を使ったセミナーが行われた。


▲選択の幅を広げることが重要だという堀井氏。『VI』ではどうなる？


▲なりきれるキャラの代表的作品である、『天外魔境』シリーズ。

セミナーに参加したパネリスト

渡辺浩弐氏


▶本誌でも連載執筆中の、マルチメディア評論家。

堀井雄二氏


▶人気RPG『ドラゴンクエスト』シリーズの生みの親。

高城 剛氏


▶MTV、CF、テレビドラマなどで活躍する映像作家。

広井王子氏


▶『天外魔境』シリーズを作った、ストーリーメーカー。

シャノン・ギリガン氏


▶インタラクティブ・フィクション界で活躍するプロデューサー。

覇王はこう考える

マッキントッシュなどのパソコン対応のゲームには、「インタラクティブ・ムービー」と呼ばれるＣＤ－ＲＯＭソフトがある。主観視点(しゅかんしてん)（プレイヤー自身の視点）により立体的な空間をさまようこのテのゲームは、基本的にアドベンチャーゲーム。ＣＧによる映像は確かに美しいが、システムそのものに目新しさはない。ＣＤ－ＲＯＭ特有(とくゆう)のアクセススピードの遅さも気になってしまう。真の「インタラクティブ」を目指すためには、やはり新しいマシンが必要だ。


▲インタラクティブ・ムービーの最新作、『夢見館の物語』。

CATVのゲームタイトルをセガが発表!!

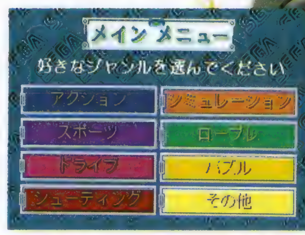
ＣＡＴＶによる「ケーブルテレビ・ゲーム配信システム」の実験が、12月末より開始される。

このシステムは、ケーブルテレビ局のセンターから、約50本前後の市販のメガドライブ用ゲームをケーブルテレビ回線に流すことにより、ユーザーが自由にゲームを選ぶことができるというもの。利用方法は、ユーザーが「ゲームレシーバ」とよばれる情報端末機をメガドライブに接続して、ケーブルテレビ回線とつなぐだけ。これでケーブルテレビ局のセンターから送り出されたメガドライブ用ゲームが、自分の家でプレイできる。しかも、ゲームレシーバは広範囲な周波数選択機能、ＩＤ管理、スクランブル機能、大容量メモリ等の機能をもっているため、ゲームのみならずいろいろな情報端末としての応用が可能になっている。使い方によっては、文字や音声の情報交換などもすることができる。

とりあえず国内の500世帯のメガドライブユーザーに、ゲームレシーバが無料配布されて実験される。気になるのはゲームのプレイ料金だが、これはまだ未定とのこと。この実験が終了したあとは、いよいよ本格的に始動しはじめる予定の「ケーブルテレビ・ゲーム配信システム」。好きなゲームを自由に遊べる日も、もう近いぞ。



▶これがゲームレシーバ。ケーブルテレビ回線と直結させる。



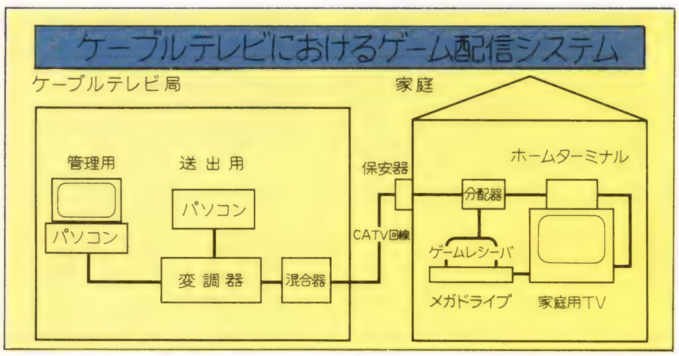
▼自分の好きなジャンルのゲームを選ぶことができる。



▲アクションといえば、このゲーム。『ソニック・ザ・ヘッジホッグ２』。



▲ドライブを選んで、『スーパーモナコＧＰ』も遊ぶことができる！



その他のソフトタイトル

セガ	コラムス	アクション
セガ	ファンタシースター２　還らざる時の終りに	アクション

セガマスコミ内覧会に、『バーチャファイター』登場！

11月25日、セガが、東京流通センター・アールンホールにて、冬の新製品発表会に先駆け、マスコミ内覧会を行った。

主な展示品は、コミカルな６台のマシンによるメダルゲームマシン『チキチキマシン猛レース』。４人同時参加できるエアーホッケーゲーム『ペアマッチホッケー』。

そして、いちばん注目を集めていたのが、ポリゴンを使った世界初の３次元ＣＧ格闘ゲーム『バーチャファイター』だ。キャラの動きはすごく滑らかで、パイのおさげ髪が風になびくところなど、細かい表現も実にお見事。８方向レバーと、防御、パンチ、キックの３つのボタンを組み合わせて操作するのだが、得意技のコマンドも、『ストⅡ』などと比べるといたってシンプルだ。マニアはもちろん、格闘ゲームは敬遠しがちだった人も、遊んでみる価値大だぞ。



▲実況中継入りで行われた、『バーチャファイター』のデモンストレーション。パイのまわし蹴りが強い〜。



▲視点の指定だけで、絵を出すことができるリアルタイムＣＧ。



▶フリートラックシステムでの猛レース。見ているだけでも楽しいぞ。

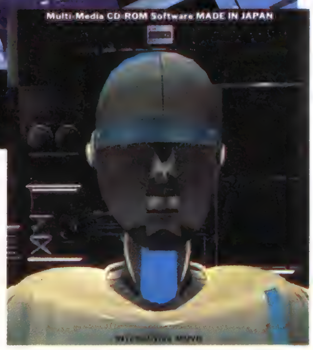
話題のインタラクティブムービー『ALEX-WORLD』がWindowsに登場

インタラクティブムービーとして注目を集めていたＣＤ－ＲＯＭソフト、『ＡＬＥＸ－ＷＯＲＬＤ』が12月５日、ついにＷｉｎｄｏｗｓ対応で発売される。主人公の視点で物語が進む、このソフト。今回はＣＤ－ＲＯＭ２枚組という大容量ソフトとして発売。その他にも今年の秋から冬にかけて、数多くのＣＤ－ＲＯＭソフトが発表、発売されている。ＣＤ－ＲＯＭソフトメーカーであるバンダイビジュアルでは、早くも来年２月以降の発売ソフトとして、『ルニカス』（日本語翻訳版）や、『レイブン』などを発表している。

いよいよ本格的に動き始めたＣＤ－ＲＯＭソフト。今後の展開に期待したい。



▲『ＡＬＥＸ－ＷＯＲＬＤ』では、「映画の主人公だったらできること」のすべてをプレイヤーが体験できる。



▶主人公の視点による、フル３Ｄグラフィック映像と、密度の濃いシナリオが用意されている。

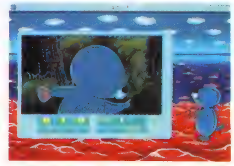
その他の注目ソフト

●機動警察パトレイバー



◀人気アニメの総合データベース・ソフト。

●ぼのいぢり



▶映画『ぼのぼの』のクイックタイムムービー。

●眠れぬ夜の小さなお話

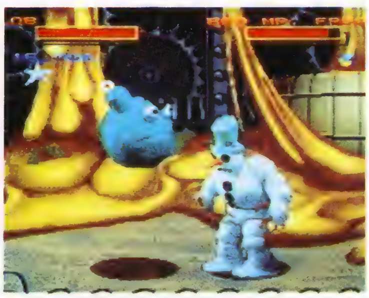


◀音楽あり、お話ありのエンターテイメントソフト。

海外ではこんなソフトが売れている！

アメリカでは今、『ＣＬＡＹＦＩＧＨＴＥＲ』という対戦格闘ゲームに話題が集中している。これはネンド細工の人形を画像取り込みしたキャラが登場するという、ユニークなもの。続編として『ＣＬＡＹ』シリーズがでるほどの人気。『ストII』が海外で人気があるのを考えると、やはりアクションゲームが強い人気を誇っているようだ。

●CLAY FIGHTER



▲登場するキャラクターがすべて、ネンドで作った人形を画像取り込みしたものという、一風変わった対戦格闘ゲーム。

●LORD OF RINGS



▲ファンタジー小説『指輪物語』が原作。これもアクションゲーム。

●ROBOCOP VS TERMINATOR



▲ご存じロボコップと、ターミネーターが対決するアクションゲーム。

3DOのクリスマス向け最新ソフトを紹介

アメリカにて、10月から発売が開始された３ＤＯ（アメリカ名は『Panasonic REAL』）が、１ヶ月で５万台を完売した。現在『ＲＥＡＬ』のソフトは、以下のタイトルが発売されている。ガン・シューティング・ゲームの『Mad Dog McCree』、幼児向け環境ソフトである『Fatty BEA'S』、『it's a bird's Life』、『PUTT PUTT』の全４タイトル。これから年末に向けて、次々とタイトルを発表していく予定の『ＲＥＡＬ』。今後でてくるソフトのタイトル名が楽しみだ。

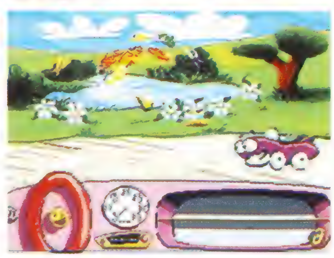


▲幼児向けの絵本ソフト、『it's a bird's Life』。



▲国内のゲームセンターで人気のあった、『Mad Dog Mc Cree』。

▼いろいろなところをクリックして、話を進める『PUTT PUTT』。



あのFFがOVAで登場!!

1994年３月下旬に発売することが決定した『ファイナルファンタジーⅥ』。なんと、そのリリースに合わせＮＴＴ出版から『ファイナルファンタジー』のアニメビデオが発売されることになったぞ。ストーリーはオリジナルで、『ＦＦⅤ』の数年後の世界が舞台となる。主人公は、サイド・カーを乗りこなす少年プリッツと勇者バッツの後裔である少女リナリー。もちろん『ＦＦ』世界にはなくてはならない、チョコボや飛空艇、そしてクリスタルなども、ストーリーにからんでくるぞ。

監督には、映画『銀河鉄道999』『幻魔大戦』のりんたろう氏があたり、ゲームとは異なる『ＦＦ』世界の創造をめざすという。スクウェアの坂口博信氏や植松伸夫氏ら、ゲーム製作スタッフの面々も監修として、このアニメ製作に参加することになっている。

ビデオは全４巻。第１巻「風の章」（予価5400円）から順次リリースされていく予定だ。



▶アニメ版『ファイナルファンタジー』は、ゲームとは一味ちがうぞ。写真は、主人公のプリッツ。



◀製作発表には、りんたろう監督や声優の松本梨香さん（プリッツ役）も出席したぞ。

秋葉原で覇王杯争奪ゲーム大会が開催されたぞ！

12月４日と５日の２日間に亘って、秋葉原にあるLaOXコンピュータ館とゲーム館にて、「覇王杯争奪ゲーム大会」が開かれた。今回、『餓狼伝説２』を使ったトーナメント方式の大会では、64人が同時参加する熱いバトルが繰りひろげられた。そのほかに、新作未発売ソフトの体験コーナーなども用意されてあり、こちらも大勢の人たちで賑わっていたぞ。



▲熱気に包まれたゲーム大会。勝負のついたあとに、プレイヤー同士が握手するシーンなども見られた。



▶最新未発売ソフトの体験コーナーも、人気があった。



◀大会のベスト４に残ったプレイヤーたち。優勝したのは小室君（11歳）。

セガの遊星ワールド開催

11月３日、京都シルクホール、11月13日、名古屋港湾会館、11月23日、東京天風会館で、セガの遊星ワールドが開催された。

当日は、『聖魔伝説３×３ＥＹＥＳ』の話題を中心に、メガドラ新作ゲーム紹介、来場者との『ぷよぷよ』ゲーム大会、そしてコンサートと盛りだくさんの内容だった。『３×３ＥＹＥＳ』でパイ役を演じる声優の林原めぐみさんもゲストで登場し、ファンにはたまらない一日となったぞ。



◀声優さんとの交流もできてしまったのだ。



▶ゲームでも、パイや八雲が大活躍だ。

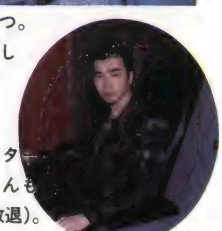
『バトルテック』大会が行われた

東京渋谷のドクタージーカンスで、12月４日と５日の２日間にわたって、『バトルテック』公式大会が開催されたぞ。『バトルテック』は、巨大ロボット、メックを操り、スクリーンに投影された相手メックと戦うＶＲゲーム。

大会は、12月４日が４人１チームで戦う団体戦、５日が１対１で戦う個人戦で、両日とも各地から腕自慢のプレイヤーが80名前後、集結。ハイレベルの戦いが繰りひろげられたのだ。



▲強い者が勝つ。この世界は厳しいのだ。



▶ゲームライターの渋谷洋一さんも参加（一回戦敗退）。

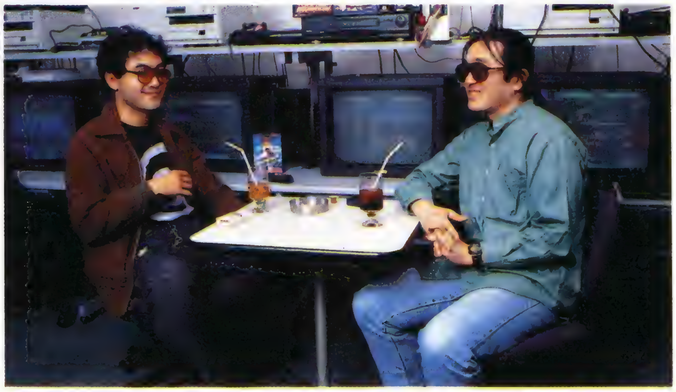
●覇王イベント情報 1月23日午後1時より文化放送第5スタジオで「佐竹雅昭の覇王塾」公開録音！ 参加希望者は、ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を書いて〒160-02文化放送「覇王塾・公開録音に行きたい」係まで。抽選で60名を招待します！

GENPのゲームサミット

第2回 『コータローまかりとおる！』の蛭田達也先生 の巻

ヒーロー復活の片鱗を、ゲームのなかに見た！





▶対談中のGENP(右)と蛭田先生(左)。

さて、意外なゲストの意外な意見が聞けるゲームサミット、第2回目のゲストは蛭田達也さんに来ていただきました。
――さて、早速ですが、先生は最近ではあまりゲームをやらないとのことですが、本当ですか？
蛭田　ええ、昔はよく『ファイヤープロレスリング』などをやったのですが、最近ではスタッフが仕事場に持って来たのを横目で見ることが多いですね(笑)。もう、僕には操作が複雑で勝ち目はありませんから(笑)。
――ははは、確かに最近の格闘ゲームに関しては、慣れている人が強いですからね(苦笑)。私も、「波動拳」が出なくて悩みましたよ(笑)。
――では、先生は昔の格闘ゲームに関してはかなりやり込んだ方じゃないんですか？
蛭田　そうですね、『プロレス』やら『飛龍の拳』はかなりやりましたね。でも当時、リアル・ゲームの走りになった『カラテカ』は途中で進めなくなって断念してしまった(苦笑)。でも、最初に買ったソフトが『マリオ』と『カラテカ』だったんです。
――おお、それでは『マリオ』などは好きなタイプなんですか？
蛭田　ええ、『マリオ』とか『魔界村』とか先に進んでいかないと何があるかわからないゲームは好きなんです。見えないブロックとか宝探し的な要素がいいですね。
――では、最近の『マリオ』も、おやりになったのですか？
蛭田　もちろん『スーパーマリオワールド』は、やりましたよ。確か全部で96コース中、94コースまでクリアしたのですが、どうしても残りのコースが見つからなくてねぇ……。
――うーむ、悲しい話になってしまった。では、最後に今後の格闘ゲームについて先生の見方を聞きたいのですが？
蛭田　う――ん、あまりかわらないんじゃないかな？　3Dタイプになるかバーチャルリアリティになるか、極端に変化するかしかないんじゃないかな？　でも、格闘ゲームのおかげでヒーローというのが戻ってくる感じがしていいですね。
――確かに失われかけているヒーロー像が帰ってきている感じがしますね。では、先生もゲームのヒーローに負けないヒーローを描き続けてください。今日はありがとうございました。

プロフィール



少年マガジンの顔ともいう、あの代表作品「コータローまかりとおる！」を長期掲載している人気マンガ家。先生は、やはり格闘ゲームがお好きのようですが、麻雀ゲームもよくなさるそうです。



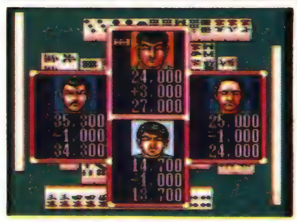
蛭田氏のおすすめソフト！

スーパーファイヤープロレスリング



▲あの馬○さんもいた、『スーパーファイヤープロレスリング』。隠れキャラには幻のレスラー力道山もいたりして、もうファンなら涙もの!!

SUPER麻雀大会



▲シブサワ・コウが頭にくるほど、強いんですよ。だから、勝ったときなんて、ホントにうれしかったですねえ。

構成・イラスト／佐藤　元



CAPCOM
SUPER Famicom
スーパーファミコン は任天堂の商標です。
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
Disney's Aladdin
アラジン
アラジンにドキドキ、アクションにハラハラ。
貧しいけれど勇敢なアラジンが、恋する姫と結ばれることを夢見て旅立った。キミは魔法のランプを手に入れ、悪の大臣をやっつけることができるかな。ハラハラとドキドキをたっぷり詰め込んで、アクションゲーム〝アラジン〟誕生。
アラジン発売記念！
アラジンの相棒「アブー」プレゼント！
スーパーファミコン用ソフト10メガアクションゲーム
大好評発売中 定価9,000円(税別)
アラジン・ワクワク・プレゼント
スーパーファミコンソフト「アラジン」に同封のアンケートハガキをお送り下さい。抽選で2000名様に、アラジンの相棒「アブー」のぬいぐるみが当たります。締め切り/平成6年1月17日(当日消印有効)
※当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
© The Walt Disney Company Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993
★本商品はウォルト・ディズニー・エンタプライズ株式会社との契約によりディズニーの著作権を使用して株式会社カプコンが製造したものです。
株式会社カプコン 国内営業本部／〒540大阪市中央区釣鐘町2-2-8 東京支店／〒163-02東京都新宿区西新宿2-6-1 新宿住友ビル43F
★カプコンソフト情報★ 大阪(06)946-6659 東京(03)3340-0718 札幌(011)281-8834 仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)243-6264 松山(0899)34-8786 福岡(092)441-1991
電話番号は、よく確かめておかけ間違いのない様にしてください

HAOHAOヒットチャンネル ニューゲームヒット20

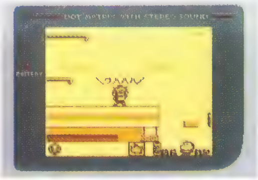
「HAOHAOヒットチャンネル」ではみんなの気になる情報を中心に取り上げていきます。どのソフトが売れているのか？　みんなはどのソフトに注目しているのか？　などです。みんなも「こんなことを知りたい」と思ったら編集部までおハガキを！

10月11日〜11月10日

1 GB クレヨンしんちゃん2

7880ポイント（前回　ー位）

■バナレックス　■定価3500円［込］　■10月22日
■アクション　■1Mビット



●前作ほどの勢いもなく、出足も鈍かった。しかし、息の長い人気で堂々1位。



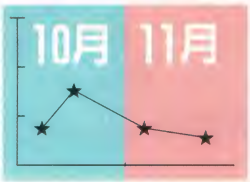
2 SFC Jリーグサッカー プライムゴール

7420ポイント（前回　10位）

■ナムコ　■定価8500円　■8月6日
■スポーツ　■8Mビット



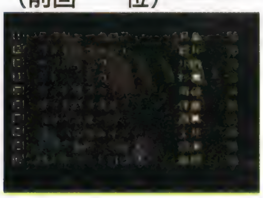
●やっと再販された人気のサッカーゲーム。安定した売れ行きが2位をキープ。



3 SFC クラッシックロード

7120ポイント（前回　ー位）

■ビクターエンタテインメント　■定価9800円
■10月29日　■シミュレーション　■8Mビット



●安定した人気の競馬ゲーム。再販も売り切れた。層の厚さを見せつける3位。



4 SFC 龍虎の拳

6750ポイント（前回　ー位）

■ケイ・アミューズメント・リース　■定価9800円
■10月29日　■アクション　■16Mビット



5 SFC スーパーマリオコレクション

6100ポイント（前回　7位）

■任天堂　■定価9800円　■7月14日
■アクション　■16Mビット



6 SFC 聖剣伝説2

5820ポイント（前回　5位）

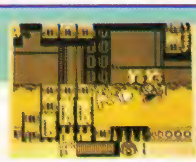
■スクウェア　■定価9800円　■8月6日
■アクションRPG　■16Mビット



7 GB ロックマンワールド4

4400ポイント（前回　ー位）

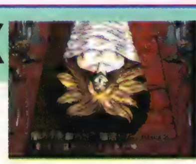
■カプコン　■定価3900円［込］　■10月29日
■アクション　■4Mビット



8 PC 悪魔城ドラキュラX

3910ポイント（前回　ー位）

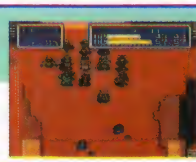
■コナミ　■定価7800円　■10月29日
■アクション　■2Mビット



9 MD シャイニングフォース2

3440ポイント（前回　2位）

■セガ　■定価8800円　■10月1日
■RPG　■16Mビット



10 SFC ストリートファイターⅡTURBO

3270ポイント（前回　6位）

■カプコン　■定価9980円　■7月10日
■格闘アクション　■20Mビット



HAOHAOヒットチャンネルは、以下の販売店のご協力により、覇王編集部が独自の調査、集計に基づき作成したものです。
協力店　あくと内ファミコンランド中部本部、おかじま電機、ソフマップ、ビッグカメラ、フリージアソフトショップ、ブルート、メッセサンオー、LAOXゲーム館。（50音順敬称略）

発売が待ち遠しい、読者の

HAO HAO ヒットチャンネル 期待のニューゲームヒット20

順位	ポイント	機種	タイトル	データ
1	2110ポイント	SFC	ロマンシング サ・ガ2	■スクウェア ■RPG ■16Mビット
2	1600ポイント	SFC	餓狼伝説2	■タカラ ■格闘アクション ■20Mビット
3	700ポイント	SFC	ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ	■エニックス ■RPG ■12Mビット
4	530ポイント	SFC	信長の野望 覇王伝	■光栄 ■シミュレーション ■16Mビット
5	510ポイント	SFC	すーぱーぷよぷよ	■バンプレスト ■パズル ■8Mビット
6	470ポイント	NEO	餓狼伝説SPECIAL	■S.N.K ■格闘アクション ■150Mビット
6	470ポイント	SFC	ロックマンX	■カプコン ■アクション ■12Mビット
8	450ポイント	SFC	ファイナルファンタジーⅥ	■スクウェア ■RPG ■24Mビット
9	440ポイント	SFC	ガイア幻想紀	■エニックス ■RPG ■16Mビット
10	410ポイント	SFC	ファイアーエムブレム 紋章の謎	■任天堂 ■シミュレーションRPG ■24Mビット
11	350ポイント	SFC	がんばれゴエモン2 ～奇天烈将軍マッギネス～	■コナミ ■アクション ■16Mビット
12	340ポイント	SFC	ドラゴンボールZ 超武闘伝2	■バンダイ ■格闘アクション ■未定
13	320ポイント	SFC	魔神転生	■アトラス ■シミュレーションRPG ■16Mビット
14	250ポイント	PC	3×3EYES	■NECホームエレクトロニクス ■アドベンチャー ■未定
15	240ポイント	SFC	真・女神転生2	■アトラス ■RPG ■12Mビット
16	230ポイント	PC	イースⅣ	■ハドソン ■RPG ■未定
16	230ポイント	SFC	ドラゴンクエストⅥ	■エニックス ■RPG ■未定
16	230ポイント	MD	幽遊白書	■セガ ■アドベンチャー ■16Mビット
16	230ポイント	SFC	新桃太郎伝説	■ハドソン ■RPG ■16Mビット
20	210ポイント	SFC	セーラームーンR	■バンダイ ■アクション ■16Mビット

11 SFC ウイニングポスト

3100ポイント (前回 4位)

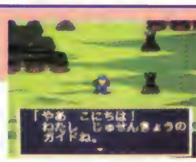
■光栄 ■定価1万2800円 ■9月10日
■シミュレーション ■16Mビット



12 SFC らんま½ 朱猫的秘宝

2820ポイント (前回 ―位)

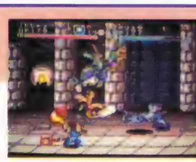
■東宝 ■定価9800円 ■10月22日
■RPG ■12Mビット



13 SFC スーパーチャイニーズワールド2

2720ポイント (前回 ―位)

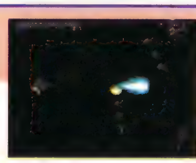
■カルチャーブレーン ■定価9800円
■10月24日 ■アクションRPG ■16Mビット



14 SFC 超時空要塞マクロス

2390ポイント (前回 ―位)

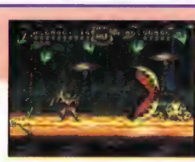
■ザムス ■定価8800円 ■10月29日
■シューティング ■8Mビット



15 SFC アクトレイザー2

2060ポイント (前回 ―位)

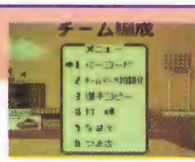
■エニックス ■定価9300円 ■10月29日
■アクション ■12Mビット



16 GB ファミスタ3

1900ポイント (前回 ―位)

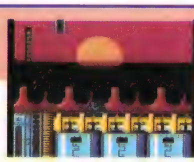
■ナムコ ■定価4900円〔込〕 ■10月29日
■スポーツ ■2Mビット



17 FC ロックマン6

1770ポイント (前回 ―位)

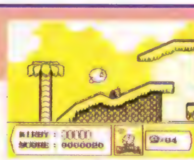
■カプコン ■定価7800円 ■11月5日
■アクション ■4Mビット



18 FC 星のカービー 夢の泉物語

1150ポイント (前回 ―位)

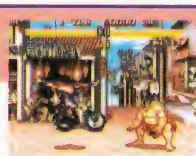
■任天堂 ■定価6500円〔込〕 ■3月23日
■アクション ■6Mビット



19 MD ストリートファイターⅡ' PLUS

1120ポイント (前回 8位)

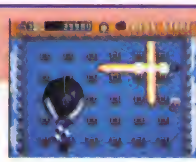
■カプコン ■定価9800円 ■9月28日
■格闘アクション ■24Mビット



20 SFC スーパーボンバーマン

860ポイント (前回 15位)

■ハドソン ■定価7800円 ■4月28日
■アクション ■4Mビット



読者からひとこと

『ファイアーエムブレム』の発売は延期になっちゃったけど、ボクはいつまでも待ってるよ。 静岡県 今日子

はみだし新作に載っていた「あらいぐまラスカル」に期待。どんなパズルゲームなんだろう？ 東京都 M兄貴

期待のニューゲームヒット20のデータは、「覇王」に寄せられたアンケートハガキの集計に基づき算出したものです。

スーパーマリオクラブ情報

HAO HAO ヒットチャンネル

SFC ドラゴンボールZ 超武闘伝2

■バンダイ　■定価9800円　■12月17日
■格闘アクション　■16Mビット

見た目が派手な対戦アクションゲーム。攻撃や防御のパターンが多く、技の種類が豊富で、全体的に完成度が高くなっている。

◆長所◆
グラフィックが原作の雰囲気をよく捉え、売りである必殺技に爽快感がある。

◆短所◆
通常攻撃の駆け引きが少なく、必殺技主体の大味な展開になりやすい。

グラフィック	★★★★★★★★★・	独創性	★★★★★★・・・・
サウンド	★★★★★★★・・・	トッツキ度	★★★★★★★★・・
操作性	★★★★★★★★・・	買い得度	★★★★★★★・・・
持続性	★★★★★★★・・・		



SFC ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ

■エニックス　■定価9600円　■12月18日
■RPG　■12Mビット

FC版の雰囲気をこわさずに移植されており、操作性もよくなっており、全体的に遊びやすい内容に仕上がっている。

◆長所◆
バッテリーバックアップが便利であり、無駄なコマンドも排除されて遊びやすい。

◆短所◆
内容的にはFC版と変化がないので、経験者には新鮮味がない。

グラフィック	★★★★★★★・・・	独創性	★★★★★・・・・・
サウンド	★★★★★★★★★・	トッツキ度	★★★★★★★★・・
操作性	★★★★★★★・・・	買い得度	★★★★★★★・・・
持続性	★★★★★★★★・・		



アミューズメントパークヒット5

HAO HAO ヒットチャンネル

★ビデオゲーム ヒット5

順位	タイトル	メーカー	種類
1	リッジレーサー	ナムコ	コックピット
2	ギャラクシアン³	ナムコ	コックピット
3	サイバースレッド	ナムコ	コックピット
4	スーパーストリートファイターⅡ	カプコン	ビデオ
5	早押しクイズ王座選手権	ジャレコ	ビデオ



★アーケードゲーム ヒット5

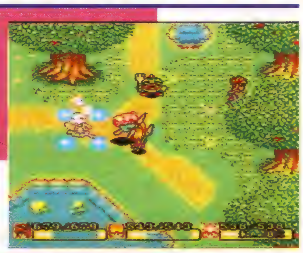
順位	タイトル	メーカー	種類
1	ニューUFOキャッチャー	セガ	クレーン
2	ドリームキャッチャー	セガ	クレーン
3	スウィートランド	ナムコ	クレーン
4	スウィートファクトリー	ナムコ	クレーン
5	ジャンボツイン	カワクス	クレーン



覇王名作ソフトヒット10

HAO HAO ヒットチャンネル

順位	機種	タイトル	ポイント	平均売値
1	SFC	聖剣伝説2	760ポイント	平均売値6000円
2	SFC	ドラゴンクエストV	756ポイント	2900円
3	SFC	ロマンシング サ・ガ	635ポイント	1800円
4	SFC	ファイナルファンタジーV	634ポイント	3000円
5	SFC	ストリートファイターⅡTURBO	530ポイント	6500円
6	SFC	ミスティック クエスト	434ポイント	5900円
7	SFC	トルネコの大冒険	395ポイント	7000円
8	SFC	ストリートファイターⅡ	392ポイント	2700円
9	SFC	スーパーマリオカート	340ポイント	5800円
10	SFC	ゼルダの伝説	325ポイント	2900円



協力　任天堂スーパーマリオクラブ。PLABO相模大野店。
＊基本的に価格表示は、消費税別の商品価格です。価格のあとに［込］印のついているものは消費税込みの商品価格です。

特集

『ロマンシング サ・ガ2』とスクウェアRPGスペシャル

プレイする人に、壮大な歴史を感じさせてくれる『ロマンシング　サ・ガ2』。ここでは、この大作RPGの㊙イベントや攻略モデルパターン、制作秘話を中心に、さらにスクウェアがこれまで送りだしてきたRPGを徹底検証する。題して『ロマンシング　サ・ガ2』とスクウェアRPGスペシャル。『ロマサガ』とスクウェアのすべてを知りたい人にお送りする。

P.20〜21



●なかなか出会えないイベントを覇王がキャッチ

P.22〜28



●覇王が挑んだ『ロマサガ2』世界統一の過程

P.29〜31



●『ロマサガ2』のプロデューサーに直撃!!

P.32〜36



●スクウェアRPGの歴史が一目でわかる!!





必見 ロマサガ ㊙イベント集

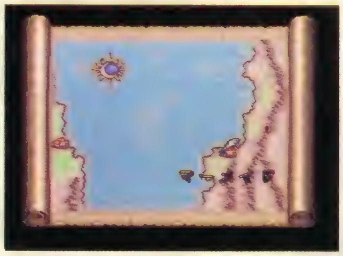
SFC ■スクウェア ■価格9900円［税別］ ■発売中 ■RPG ■16Mビット ■バッテリーバックアップ

『ロマンシング　サ・ガ2』は、選んだ選択肢によって、いろいろなイベントが発生する。だから、プレイする人によって、出会うイベントはさまざま。当然、1回プレイしただけでは出会えないイベントもたくさんあるわけだ。そこで、覇王が見つけた、ちょっぴり変わった、ロマンシングなイベントを紹介しよう。

1 マーメイド　この町で素敵な出会いが!!

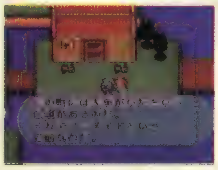
皇位継承して、主人公がどんどん変わっていく『ロマサガ2』。主人公の世代交代に合わせて仲間もどんどん変わっちゃうし、『ＦＦ』とくらべ、人間関係はいたってドライ。でも、そんな『ロマサガ2』にも、素敵なロマンスがあることがわかった。マーメイドを訪れて、キミの皇帝にもロマンスを体験させてあげてくれ!!

南ロンギット地方



▲マーメイドには、ロンギット海を挟んで対岸のトバから船で行ける。

人魚の伝説があるらしい



▲町の人に話を聞くと、町の名前が人魚伝説に由来していることがわかる。

▼すごくロマンチックな伝説ですな。しかし、人魚になる薬なんてねぇ。

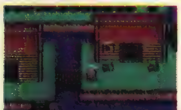




▲この町の夜の楽しみは、踊り子見物。はやく夜にならないかなぁ〜。

3日間、酒場にかようと

夜になった



◀町をうろついていると、日が暮れて夜になるのだ。

踊り子登場



▶酒場にいくと、踊り子が踊っている。音楽がグー。

ふたたび挑戦!!



◀踊り子とお話しするために、もう一回行ってみよう。



▶踊りがきのうと違うぞ。今日もお話しできずじまい。

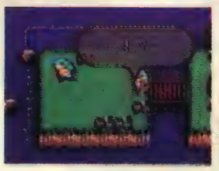


◀そして3日目。酒場に行くと、踊り子がいっしょに踊ってくれるのだ。



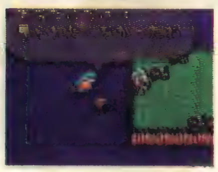
▲踊りのあと、お話しできる。3日間も通った甲斐があったってもんだよ。

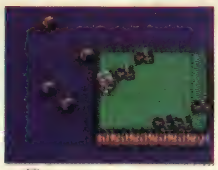
踊り子の本当の姿は？



▲酒場から出ていく踊り子を追っていくと、踊り子が人魚に!!

▼踊り子は人魚だったのだ。そして、胸キュンもののこの言葉。





▲姿を見られた人魚は、海に帰っていってしまうのだった……。グスン。

でも女帝だと

皇帝が女性だと、ロマンスは生まれない。だって女同士だもん。

踊ってくれるけど

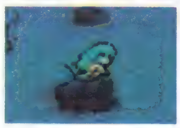


◀いっしょに踊れるけど、それっきりで会話もなし。

海の中で再会

人魚の薬（P.22参照）があれば、海にもぐってもう一度会える!!

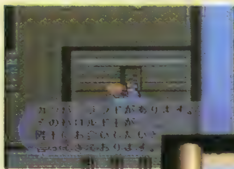
人魚になって海中へ



◀人魚とロマンスした皇帝じゃないと再会できない。

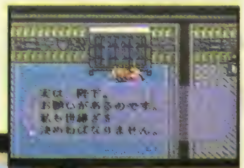
2 カンバーランドの行く末をザッピング!!

この世界で、バレンヌ帝国につぐ歴史をもつカンバーランド王国。ここを訪れると、王から、世継ぎを3人の子供の中の誰にしたらいいか相談を受けるはずだ。で、子供たちに会ってみると、これが3人ともいいヤツなんだなぁ。だから、誰を推薦するかでキミは迷うことだろう。3人の選択後の展開を見てみよう。



▲参謀が、カンバーランドの王が会いたがっているとの情報を……。



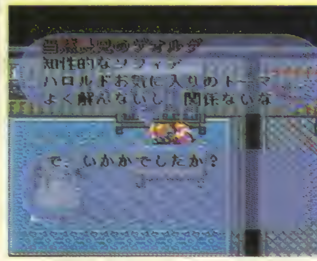


▶しかし、そんな重要なことを聞かれてもこまるよなぁ〜。

カンバーランド王国

◀南にステップの侵入を防ぐための長城がある。

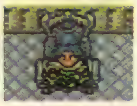
ここが思案のしどころ



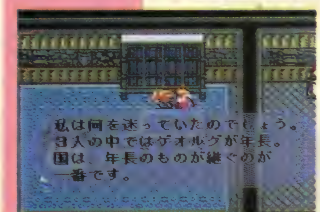
1へ
2へ
3 4へ
4へ

▲誰を選ぶかで展開が変わってくる。しかし、3人ともいいヤツだしなぁ。迷うよ。

1 長男ゲオルグを推薦

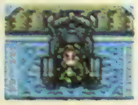


南のネラック城に駐屯。武芸に優れている。

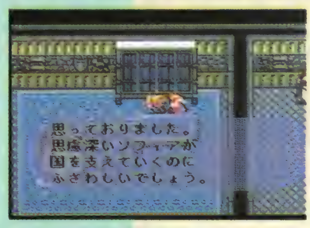


▲武勇の誉れ高く、なによりも、長男。彼に継がせるのが筋。

2 長女ソフィアを推薦

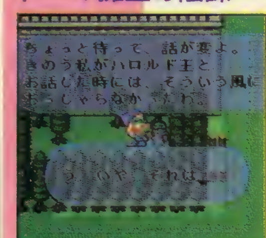


フォーファー太守。知性的で、内政に才能を発揮。



▲フォーファーを発展させた実績をもつ彼女こそ、王にふさわしい。

トーマ擁立の陰謀



◀ハロルド死去。トーマが王に。進言と違う。

とにかくネラック城へ



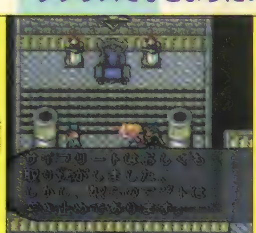
◀どうやら宰相の陰謀らしい。善後策を協議。

侵入する怪物を撃退しろ



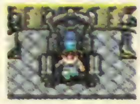
◀皇帝は、長城に出現したモンスターを退治に。

ダグラスで3きょうだいと再会

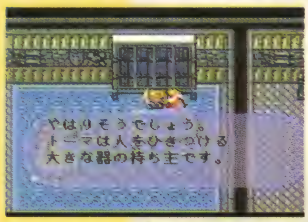


◀ダグラスは、3きょうだいの手で解放された。

3 次男トーマを推薦

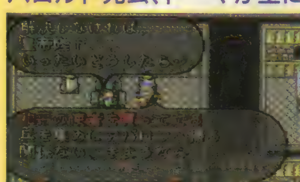


まだ幼いが、将来を嘱望される大きな器量をもつ。



▲王のお気に入りだし、人をひきつける魅力もある。彼ならやれる。

ハロルド死去、トーマが王に



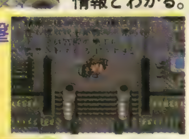
▲ゲオルグが反乱。どうする？

和平の使者に



◀説得にいくと、反乱はニセ情報とわかる。

首都へ進撃



▶ソフィア、ゲオルグとダグラスへ。

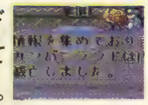
トーマを救出



◀地下牢に幽閉されていたトーマを救出。

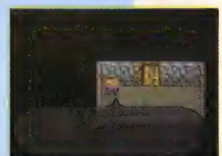
サイフリートの砦へ

4 カンバーランドが滅亡



カンバーランドに行かず、放っておくと、こうなる。

トーマの霊が



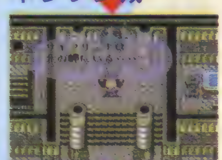
◀滅亡後、ダグラス城内でトーマの霊に出会う。

レジスタンスと会見



◀フォーファーには、レジスタンスがいるのだ。

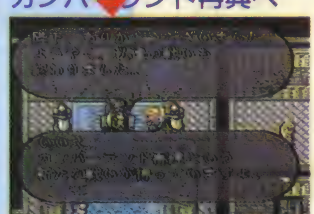
ネラック城



◀ゲオルグもトーマ同様、殺されて、霊に。

サイフリートの砦

カンバーランド再興へ

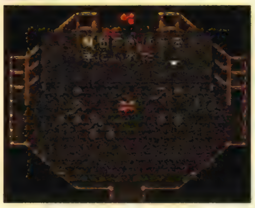


▲サイフリートを倒すと、ソフィアが仲間になってくれる。

3 魔石のかけらの使い途

宝石鉱山で鉱夫がバタバタ倒れる事件が起こる。原因は、採掘された魔石。これを壊して、かけらをモール族のところに持っていくと指輪にしてくれる。しかし、これがとんだ食わせモノ。装備すると外せないし、しかも宿屋に泊まるたびにLPが減ってしまうのだ。

魔石のかけら入手



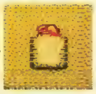
◀魔石を壊して、そのかけらを入手する。

モール族の村で指輪に



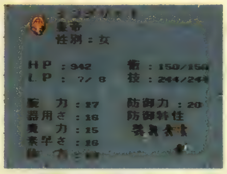
◀モール族の一人が、指輪にしてくれる。

宿屋に泊まると



指輪を装備し、宿屋に泊まると、ヘンな音楽が。

ＬＰが減ってしまう

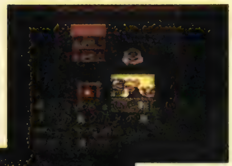


◀泊まるたびにLPは減るが、一以下にはならない。

4 海にもぐれる薬

マーメイドで聞いた人魚になれる薬。これがあると前ページのように人魚に再会できたり、どこかに沈んでいる船の中を探索できたりする。入手方法は二つあるぞ。

魔女につくってもらう

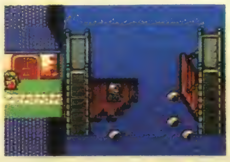


▶薬を作るには、三つのアイテムが必要。

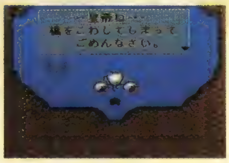


◀アイテムとお金がそろったら魔女のほこらへ。

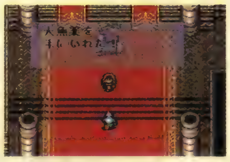
海の主からもらう



◀ミラマーのレオンブリッジが壊された。



▶犯人は海の主の娘。これを許してあげると……。



◀海の主の使いがアバロンにやってきて薬をくれる。

5 いい仕事ってナニ？

ステップの町、マイルズで「いい仕事があるんだけど」と話しかけられることがある。「仕事をする」を選択すると、眠らされて、身ぐるみを剥がされる。ヒドい。

いい仕事の実態

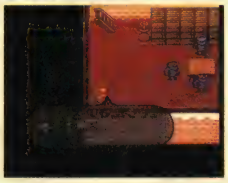


◀うまい話には罠がある。気をつけろ。

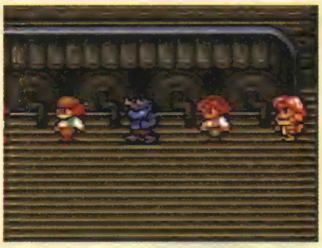


▶ア〜ッ、もしかして、だまされたのかな。

装備を全部とられちゃう



◀身ぐるみ剥がされる。少し様子を見ると……。



▲ステップの地上戦艦に潜入できる。なにも装備してないので気をつけろ。

6 アマゾネスの村にはいるには

うっそうとした樹木が茂る密林の地サラマット。ここにはアマゾネスの村がある。アマゾネスがもつ陣形は、攻撃力が高く、ぜひとも手にいれたい。ところが、男の皇帝だと仲間にするどころか、村に入ることもできない。なぜならこの村は男子禁制だからだ。

男の皇帝の場合



◀男が来たら殺す？ うひ〜、コワいコワい。



▶見つかった。逃げろ〜。情けないなぁ。

女の皇帝の場合



◀女の皇帝の場合は、熱烈大歓迎なのだ。



▶ワハハ。簡単に村にはいることができた。

7 軍師に聞け

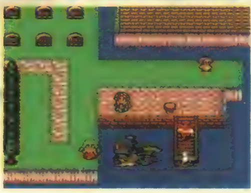
ステップを荒し回る地上戦艦。その攻撃法は二つ。一つは5のように内部に潜入する方法。そしてもう一つは、軍師が教えてくれるのだ。

アバロン帝国大学にて



◀軍師は大学にいる。彼に話しかけると……。

帝国も地上戦艦建造



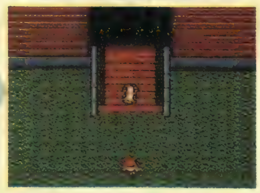
◀これを陸に上げ、戦艦戦を挑むのだ。

地上戦艦攻略の秘策



◀帝国戦艦をオトリとして使う作戦だ!!

いよいよ決戦だ



◀壮絶な戦いがはじまるぞ。



覇王版 バレンヌ帝国興亡史

数々の戦い。次々と起こる事件。皇帝の世代交代。それらはキミだけのバレンヌ帝国史となって、心に刻まれるはずだ。ここでは覇王が『ロマサガ2』で取り組んだ世界統一の過程を見ていただくことにする。



「天球儀」松浦史料博物館蔵

覇王版 バレンヌ帝国年表①

帝国暦1000年
- バレンヌ帝国皇帝レオンは、領土回復の戦いを始める。
- ソーモンの戦い（第1次）でレオン戦死。帝国に危機が訪れる。
- ジェラール即位。帝都アバロン、モンスターの襲撃をうける。
- ソーモンの戦い（第2次）で七英雄の1人クジンシーを破り、北バレンヌ地方を回復。

帝国暦1002年
- アバロンに術法研究所を建設。
- 南バレンヌに進出開始。第1次運河要塞攻防戦に敗れる。
- ヴィクトール運河以西の南北バレンヌ地方をほぼ支配する。
- ルドン地方を平定。宝石鉱山を勢力下に置き、開発を始める。



◀五系統の術法を研究している術法研究所。

帝国暦1002年 全盛時の領土を回復 南北バレンヌ地方～ルドン地方

1000年ごろの世界

帝国暦900年代の終わりごろから、世界は混乱の時代に入っていた。増え始めたモンスターによって、町や村は襲撃され、いつしか人々の往来も途絶えた。大陸北西に位置するかつての大国、バレンヌ帝国も急速に力を失い、帝都アバロン周辺を領有するだけの一小国に成り下がっていた。

これをみかねた皇帝レオンは、世界秩序を回復するために、世界統一を志し、戦いを開始した。

バレンヌ地方の統一

帝国暦1000年、北バレンヌの大半を回復した帝国と、ソーモンのクジンシーとの間に戦いが起こった（第1次ソーモンの戦い）。この戦いで、帝国側は皇帝レオンが戦死するなど手痛い打撃を被ったが、同年、即位したジェラールの手によって、ソーモンは攻略された（第2次ソーモンの戦い）。

勢いを得た帝国は1002年、南バレンヌ、ルドン地方[*1]に進出し、同年中には、その大半を領有するにいたった。[*2]

ソーモンの戦い



▶第一次ソーモンの戦いでは大敗した。

◀皇帝ジェラールが活躍した第二次。

▼1000年ごろの勢力範囲





▶皇帝ジェラール。南北バレンヌ統一、ルドン平定を果たした英雄。黄金帝。

＊1 ルドン地方には、宝石の産地があって、これを支配・開発したことが、帝国財政基盤を盤石なものにした。

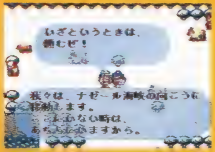
＊2 南バレンヌのヴィクトール運河を遮る運河要塞の攻略には、失敗した（第1次運河要塞攻防戦）。

 イラスト／小林智美

覇王版

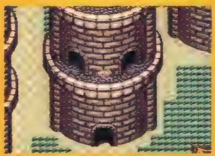
バレンヌ帝国年表②

帝国暦1218年　アルゴル即位。
技道場建設。
ナゼール地方を平定し、サイゴ族を支配下に。
第２次運河要塞攻防戦でアルゴル戦死。



▶ナゼールでムーとともに暮らすサイゴ族。

帝国暦1219年　リチャード即位。南ロンギットからメルー砂漠を通る大遠征開始。遠征途中にリチャード死亡。サイゴ族の武将エイリークが推挙され、皇帝に。
テレルテバ解放のための戦いで戦死。
サジタリウスが皇帝に。
テレルテバを解放し、メルー地方を勢力下に。東方進出の足がかりを得る。


▶メルー砂漠の街テレルテバにある神聖な塔。

帝国暦1469年　デイジー即位。
第３次運河要塞攻防戦。
この戦いに勝利し、ヴィクトール運河を奪回する。
ステップ地方へ遠征。


▶ステップの人々は狩猟で生計を立てている。

帝国暦1470年　アバロン帝国大学建設計画が持ち上がるが、財政問題から延期。
宝石鉱山事件。
カンバーランド内乱。王族と宰相派が争う。帝国は王族派を援助。宰相派は駆逐される。
武将ベア、デイジー死去にともない即位。
モーベルム、ヌオノなど武装商船団の支配地域を攻略し、北ロンギットの支配権を得る。


▶武装商船団の基地ヌオノにはガズラリ。

帝国暦1720年　テリー即位。
武装商船団事件。

帝国暦1721年　七英雄の１人ダンダークを倒す。

帝国暦1219年 帝国の雄飛

ナゼール地方
～メルー地方

ナゼール地方平定

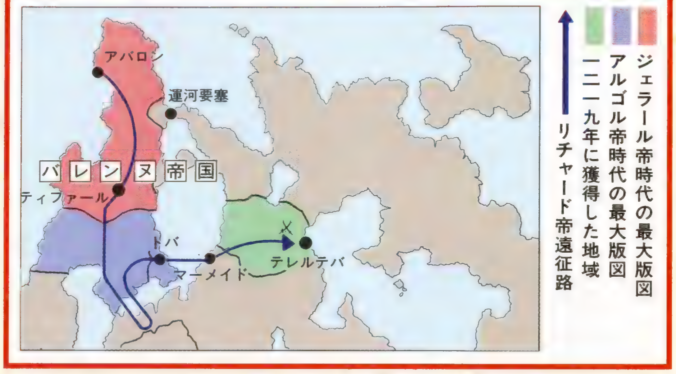
1218年に即位したアルゴル帝はルドン高原を越えて、ナゼール地方へ遠征した。もともとナゼール地方は、ムーという動物と暮らす遊牧民サイゴ族の土地だった。皇帝は族長との取引によって平和的にこの地を版図に加えることに成功した[*1]。

テレルテバの解放

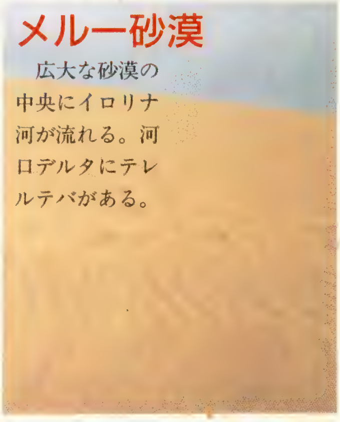
アルゴル帝が、第２次運河要塞攻防戦で戦死すると、跡をついだリチャードは、積極的に領土回復の事業を押し進めた。それが1219年の大遠征である。これはバレンヌからルドン、ナゼール、さらに南ロンギットを経て、メルー砂漠の街、テレルテバをめざすという、かつてない規模のものだった。

遠征途中、モンスターの度重なる襲撃をうけ、リチャード帝が命を落とすという不幸があったが、代わって指揮をとったサイゴ族のエイリーク、ついで皇帝となったサジタリウスの奮闘によって、テレルテバに至り、この街をモンスターの手から解放した。

結果的にこの大遠征で、帝国は、メルー地方を獲得し、東方進出の足がかりを得ることとなった。



▲リチャード帝の大遠征
遠征軍は、ルドン高原を経て、ナゼール海峡をわたり転進。南ロンギットからメルー砂漠に到達した。



メルー砂漠
広大な砂漠の中央にイロリナ河が流れる。河口デルタにテレルテバがある。

帝国暦1469年 運河要塞攻防戦

南バレンヌ地方

帝国の宿願達成

レオンの時代から数えて400年あまり。帝国の領土は数倍に膨れ上がったが、ヴィクトール運河は依然、運河要塞に遮られたままだった。このため貿易は活発化せず要塞攻略への期待が高まった。

1469年、デイジーは皇帝に即位するとまもなく、全力を傾けて要塞攻略に乗りだした。戦闘は熾烈を極めたが、最新の武具、術法、陣形で戦う[*2]帝国軍は辛くも勝利をおさめ、ついに運河を奪還した。

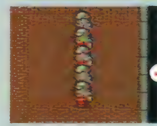

▶この時期、帝国領内では武器・防具の開発が進んだ。



運河要塞
オレオン海とロンギット海を結ぶヴィクトール運河を遮る形で築かれた。

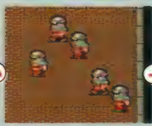
◆戦術の変遷◆

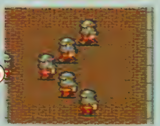
バレンヌ統一戦のころは、個別に戦闘する単純な陣形が主流だった。しかし、運河要塞攻防戦のころになると、ユニット全体の戦闘力や防御力を高め、集団で敵にあたる陣形が発達した。

フリーファイト

▲各自の持ち味を生かす、もっとも基本的な陣形。

ムーフェンス

▲動物ムーの動きを取り入れた防御重視の陣形。

龍陣

▲皇帝が、先制攻撃し、続いて連続攻撃をかける。

アマゾンストライク

▲皇帝を中心に突撃する。先頭３人の攻撃力がアップ。

帝国暦 1470年 カンバーランド内乱　カンバーランド地方

オレオン海の古王国

カンバーランドは、オレオン海をはさみバレンヌ帝国の東岸に位置する王国である。古くから帝国と友好関係にあり、ともにオレオン海文化圏を築いてきた。地理的な条件から、バレンヌ帝国のように領土拡張は望めなかったが、そのかわり戦乱とも無縁で、首都ダグラスや東海岸の街、フォーファーなどは、平和の中で繁栄を謳歌していた。

王族と宰相派の争い

1470年、バレンヌ皇帝デイジーは、カンバーランド国王ハロルドに招かれダグラスを訪問する。*3 しかし、その訪問中、国王ハロルドが逝去してしまう。これがカンバーランド内乱の幕開けだった。

宰相サイフリートは、第２王子トーマの擁立をはかり、新王トーマの名で、第１王子ゲオルグ追討令を発する。しかしサイフリートの専横を快く思わないバレンヌ帝国皇帝デイジーは、トーマとともにダグラスを脱出し、ゲオルグの駐屯するネラック城へはいる。

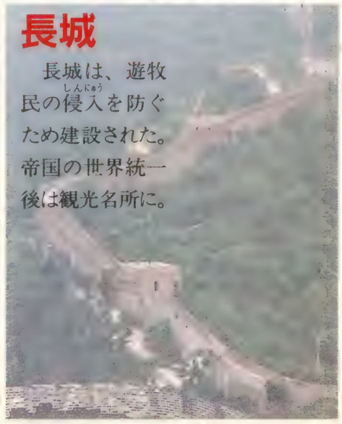
宰相派は、ステップからモンスターを侵入させ、ネラック城を挟撃する策にでるが、これに失敗。逆に、態勢を建て直し、ダグラスに進撃してきた王族の軍に敗れた（ダグラス包囲戦）。

▼カンバーランド全図



▲西岸に首都ダグラス、東岸にフォーファー。南にステップの侵入を防ぐ長城とネラック城がある。

この戦いのあと、宰相派は駆逐され、内乱は、王族派の圧倒的勝利という形で終結した。いらいカンバーランド王国は、1000年以上の長きにわたって独立を保ちながら帝国と友好関係を続けた。



長城

長城は、遊牧民の侵入を防ぐため建設された。帝国の世界統一後は観光名所に。

カンバーランド王家家系図

ハロルド（国王）
- 長男　ゲオルグ（ネラック城主）
- 長女　ソフィア（フォーファー太守）
- 次男　トーマ

帝国暦 1720年 ロンギット海の覇権　北ロンギット地方

北ロンギット支配

このころ、ロンギット海は、武装商船団の支配下にあった。武装商船団は、ロンギット海沿岸の最大都市モーベルムに拠点を置き、海賊まがいのやり方で、貿易船や客船から金品を巻き上げ、貿易を独占していた。

ヴィクトクール運河を手中にし、ロンギット海に進出した帝国は、はじめ宥和政策をとって武装商船団との共存をはかった。しかし、しだいに高まる自由貿易への要望を無視することはできなくなり、各地で、武装商船団の活動を取りしまらせた。

1470年には、皇帝ベアがモーベルムに出兵し、これを占領した。さらに、武装商船団の基地ヌオノを攻め、帝国に帰順させることに成功した。

商船団独立事件

皇帝ベアは、武装商船団を帝国商船団に再編し、ロンギット海貿易の警護に当たらせた。1720年、ギャロン指揮のもと、帝国商船団が独立、ふたたび海賊行為をはたらくという事件が起こった。*4 しかし、これもまもなく鎮圧され、北ロンギットは完全に帝国の勢力下にはいった。

◆商船団の資金源◆

1400年代、圧倒的な海軍力を誇り、ロンギット海に君臨した武装商船団。その資金源となったのが、メッシナ鉱山である。現在でも世界有数の鉄の産地である、この鉱山は武装商船団の手で開発された。商船団は、その鉄で莫大な資金を得ていたのだ。



▶当時から、質のよい鉄の産地だった。



◀鉱山は、モーベルムの東に位置する。



＊１サイゴ族には、今でも「アルゴル帝が竜を退治し、海峡を越えようとしなかった動物ムーとサイゴ族の危機を救った」という伝説が残っている。

＊２この戦いでは、当時、最新だった火の術法フレイムウィップやアローレイン見切りなどの技が活躍した。

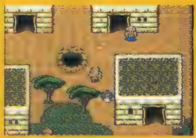
＊３この訪問要請は、ハロルド王がデイジー帝に後継者選びの意見を聞くためのものだったといわれている。

＊４反乱の首謀者ギャロンは、以後も海霊となって抵抗したといわれる。

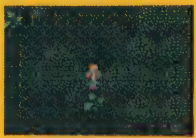
覇王版

バレンヌ帝国年表③

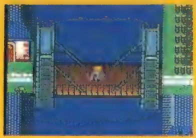
帝国暦1821年　カプリコーン即位
サバンナ地方を平定
モール族服属


▶サバンナにはモンスターがいっぱい。

帝国暦1822年　サラマットへ遠征。


▶サラマットは、密林で覆われている。

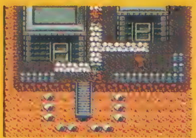
帝国暦1823年　ジェイスン即位。
ジェイスン戦死により、マハン即位。
ミラマーにレオンブリッジ完成。
コムルーン海峡まわり航路を発見。
コムルーン島を併合。


▶ミラマーの跳開橋レオンブリッジ。

帝国暦2073年　ムジュク即位。
アバロン帝国大学の建設開始。


▶アバロン帝国大学の講義風景だぞ。

帝国暦2074年　コムルーン火山爆発。
武装商船団の残党ギャロンを倒し、南ロンギットを平定。


▶溶岩の海に浮かぶコムルーンのある街。

帝国暦2173年　メリテー即位。インペリアルガードを創設。
サラマンダー族のタンボラ即位。
レオンブリッジ再建。
タンボラ、ステップの地上戦艦に潜入し、戦死。
イングリッド即位。
氷海で七英雄の一人スービエを破る。
イングリッド戦死。
ルナ即位。
七英雄の一人ボクオーンを破りステップを平定。


▶結成されたインペリアルガードの勇姿。

帝国暦 1821年 東方世界への進出

サバンナ地方〜サラマット地方

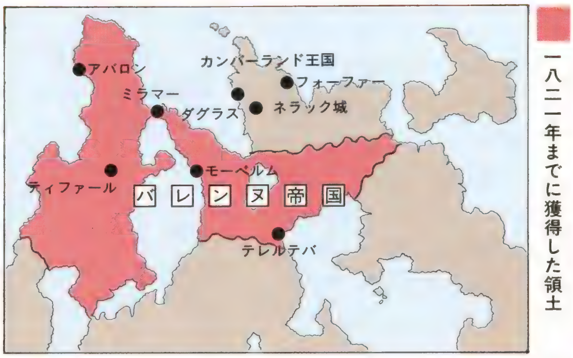
サバンナへの遠征

モンスターの数が日増しに増えていくサバンナ地方。しかし、サバンナの住民たちにとって最も脅威なのはタームと呼ばれる巨大アリだった。タームのためにいくつかの村は壊滅し、住民は帝国に救援を求めた。

これを受け、皇帝カプリコーンは1821年、東方への大遠征を開始した。遠征はソーモンから海路、カンバーランドにはいり、南下するコースをとった。帝国軍は、当初、集団で襲ってくるタームの攻撃に手を焼いたが、ベイダー、ガマなどの活躍により、タームを全滅させることができた。こうして、サバンナ地方は期せずして、帝国の保護するところとなった。帝国軍は、さらに密林が生い茂る未開の地サラマットに足をのばし、これを探検した。

この遠征では、サバンナで伝説の地下人類モール族[*1]の存在が実証されたり、サラマットで前時代の遺跡や女だけの村アマゾネスが発見されたりと、歴史上重要な数々の出来事があった。そして、これらは東方世界への関心をよりいっそう高めることとなった。

▼1800年代の帝国勢力範囲



▶バレンヌ帝国は、この時期サバンナ地方を獲得し、大陸のほぼ半分を支配した。



帝国暦 1823年 新航路の発見

コムルーン海峡〜コムルーン島

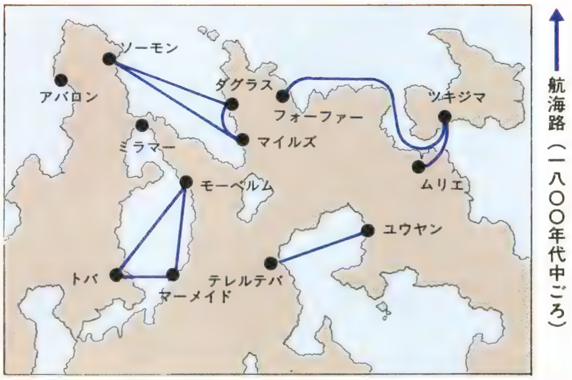
コムルーン海峡を越える

南に長城が築かれ、領土拡張を望めないカンバーランド王国は、フォーファーと東方を結ぶ新しい航路の開拓に関心を持っていた。しかし、カンバーランド王国の航海技術では、コムルーン海峡を突破することはできず、フォーファー太守ソフィアは帝国に協力を要請した。

1823年、バレンヌ皇帝マハンとその一行は、ソフィアの要請に応え、新航路を開拓すべくフォーファーを出航した。航海中、最大の難所、コムルーン海峡で、渦巻く波に翻弄され、難破の危機に陥ったが、数日後、ついに海峡越えに成功した。

皇帝一行は、そのままコムルーン島に上陸し、ツキジマ、ゼミオ[*2]などの街に滞在。島内を探検した。そして住民の同意のもと、コムルーン島の領有を宣言した。

▼1800年代中ごろの航路図



▶一八〇〇年代には、航海技術の進歩により主要都市を結ぶ航路が発達した。

▼コムルーン島全図



▲大陸の北東に位置し、世界最大の活火山コムルーン山を有する。

帝国暦 2074年 バレンヌ文化の発展 南ロンギット地方

繁栄する都市

南ロンギットで活動していた旧武装商船団の残党を討伐すると、ロンギット海で帝国に敵対するものはいなくなった。

ロンギット海では、貿易が盛んにおこなわれ、沿岸の町は繁栄した。とくに1700年代にヴィクトール運河沿いに建設された街ミラマーは、1800年代にはいると、急成長をとげ、帝都のアバロン、カンバーランド王国のダグラスやフォーファーと肩を並べるほどの大都市に成長した。[＊3] 1823年には、運河をまたぐ世界初の跳開橋が完成。統一事業を開始した皇帝レオンにちなみ、レオンブリッジと命名され、街のシンボルとなった。[＊4]

また、2073年、首都アバロンに初めての本格的大学、アバロン帝国大学が建設された。これによって、さまざまな研究が体系的に行われるようになり、学問や芸術が飛躍的に発展した。

▼ロンギット海沿岸の街

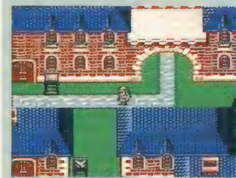


◀北部は交易が盛んで、南部はよい漁場になっている。

◆地方による建築のちがい◆

バレンヌ帝国とカンバーランド王国の建物は、オレオン式建築といわれている。そこで、各地方の代表的建築物を参考にしながら、気候や生活環境との関係を検証してみよう。

オレオン式



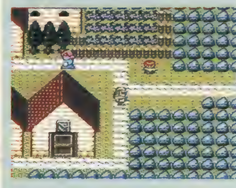
◀レンガ作りで、扉は観音開き。屋根は総じて平坦である。

テレルテバ



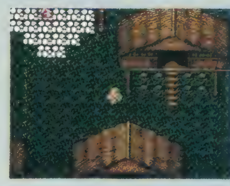
◀砂埃を防ぐため、しっかりとした石造りになっている。

ツキジマ



◀火山灰が積もらないような鋭角的な屋根が特徴だ。

ムリエ



◀サラマットは、高温多湿なので、高床式住居が一般的。

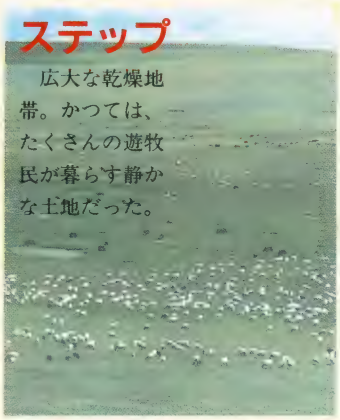
帝国暦 2173年 七英雄との戦い ステップ地方

ステップの地上戦艦

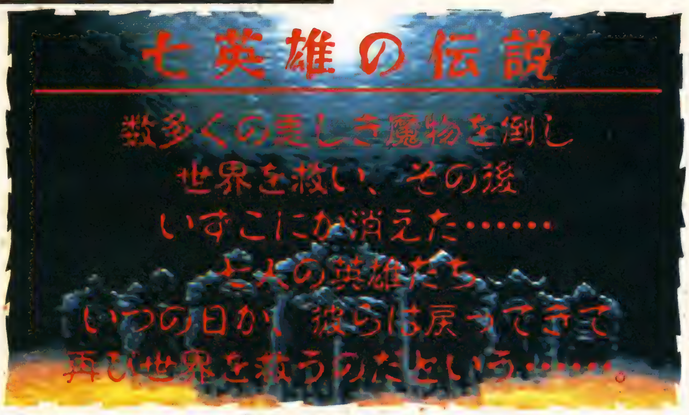
帝国の世界統一事業に当初から立ちはだかったのは、伝説の救世主、七英雄だった。帝国は1000年にクジンシー、1721年にダンタークと戦い、これを破っていた。

2173年に即位したタンボラ帝は、七英雄との対決姿勢を強め、ステップに駐屯するボクオーンと戦ったが大敗した。ついで即位したイングリッドは、まず氷海で七英雄の一人スービエと戦い、これを破った。勢いを得た帝国はボクオーン討伐を図ったが、ふたたび敗れイングリッド帝は戦死した。

同年即位したイペリアルガード出身の皇帝ルナは、アマゾネスの協力を得て、ようやくボクオーンを破ることに成功した。



ステップ
広大な乾燥地帯。かつては、たくさんの遊牧民が暮らす静かな土地だった。





＊1 巨大アリ「ターム」の巣は、地下にはりめぐらされたトンネルの中にあった。このトンネルこそ、伝説の地下人、モール族の住居だったのである。

＊2 皇帝マハンが上陸したとき、魔道士の力によって噴火寸前のコムルーン火山が鎮められたという伝説がある。ちなみに、コムルーン火山は2074年に大噴火し、ときの皇帝ムジュクが住民避難の陣頭指揮をとった。

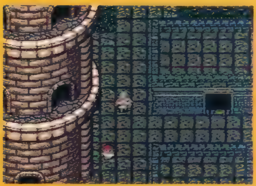
＊3 この時期、アバロンからの遷都も議論されるほどの繁栄ぶりだった。

＊4 初代の橋は2000年初頭に倒壊し、現在の橋は2173年再建の2代目である。

覇王版

バレンヌ帝国年表④

帝国暦2424年　セレス即位。
砂漠の守りとしてデザートガード結成。
サラマットを帝国領に加える。



◀サラマットにあるエイルネップの塔。

帝国暦2509年　ヤウダ王国国王アト、帝国との同盟を拒否。
ヤウダ王国と交戦状態に。



◀異国情緒のあるヤウダ王国ユウヤン。

帝国暦2424年 世界帝国の出現

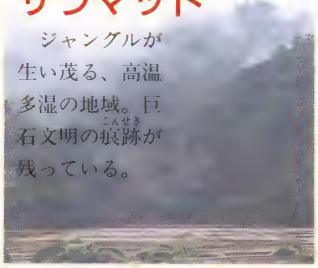
ヤウダ王国

異文化の国ヤウダ

2424年、ときの皇帝セレスが、サラマットに勢力をもつ七英雄の一人、ロックブーケを倒す(たお)と、この地帯も帝国の勢力のおよぶところとなった。

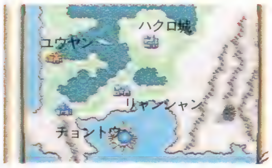
2509年、皇帝ハオウは、異文化の国、ヤウダを訪問、同盟を申し入れた。この同盟は、七英雄の一人、ワグナスと交戦状態にあるヤウダを援助(えんじょ)し、共同でワグナスを打倒するためのものだった。しかし、ヤウダ国王アトは、帝国の力を恐れて、この同盟申し入れを拒否。ワグナスと結び、帝国に宣戦を布(ふ)告(こく)した。だが、この策はワグナスの裏切り(うらぎ)によって完全に失敗し、逆に、帝国の援助(えんじょ)を必要とするところとなった。

サラマット



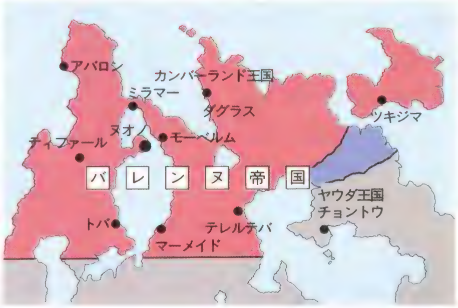
ジャングルが生い茂る、高温多湿の地域。巨石文明の痕跡(こんせき)が残っている。

▼ヤウダ王国



▲独自文化を発展させてきた歴史ある王国。首都はチョントウ。

▼2400年代のバレンヌ帝国勢力範囲



▶帝国は世界の大半を制覇した。帝国からの独立を保っているのはカンバーランド、ヤウダの両王国のみ。

講談社8誌連合『ロマンシング サ・ガ2』2000名プレゼント

『週刊少年マガジン』をはじめ、講談社のマンガ雑誌8誌も、『ロマサガ』をバックアップ。ソフトはもちろん、ここでしか手に入らないオリジナル品も用意したぞ。応募方法をよく読んで応募しよう。

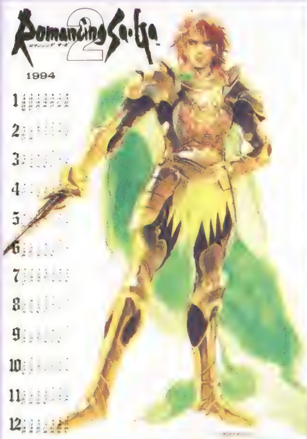
①SFCソフト『ロマンシング サ・ガ2』 100名





◀▲説明不要の年末最大のソフト。100名とは、太っ腹!!

②ジェラール ポスターカレンダー 400名



▲来年のカレンダーがついた、豪華大型ポスター。おなじみのジェラールがきみの部屋にやってくるぞ。（B3版）



③テレーズ テレホンカード 300名



④ソフィア テレホンカード 300名



⑤ジュウベイ テレホンカード 300名



⑥ヘクター テレホンカード 300名



⑦ヒラガ テレホンカード 300名

応募方法

官製ハガキに、郵便番号・住所・氏名・年齢・職業(学年)・電話番号・ファミコン歴、そして下記の質問に答えて、あて先の住所までお送りください。締め切りは、1月末日（消印有効)。当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせて頂きます。

<質問>

①『ロマンシング サ・ガ2』は知っていますか?

②『ロマンシング サ・ガ2』を買いましたか?

③好きなスクウェアのソフトはなんですか?

<あて先>

〒169-92　東京新宿北郵便局
私書箱2066　講談社8誌連合
『ロマンシング サ・ガ2』2000名プレゼント覇王係

●雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。



スクウェアに直撃取材！

ロマサガ2の制作秘話

フリーシナリオRPG の代表的作品、『ロマンシング　サ・ガ２』。この作品の生みの親である、河津さんに直撃取材を行ったぞ。

『ロマサガ１』で実現できなかった事は？

――河津さんは『ロマサガ２』を作る前は、どのようなゲームを担当されたのですか？

河津　『ＦＦⅠ』のころからやってまして、『ＦＦⅠ・Ⅱ』のバトルの部分を担当しました。そのあとに、『ロマンシングサ・ガ』のシナリオとディレクターをやりました。

――会社には立ち上がりのころから、いらっしゃるのですか。

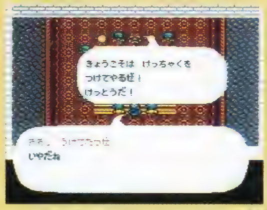
河津　もう少したってからですけど。会社がパソコンをやっているころからですね。ちょうど、ファミコンが発売されてちょっとたったぐらいのころかな。

――なるほど。ところで、『ロマサガ２』を作るにあたって、参考にしたゲームや、気になるゲームというのはありましたか？

河津　じつは最近、全然ゲームをやってないんですよ（笑）。でもシミュレーションでは、『シムシティ』が時間の経過の表現をうまくやっていますね。ああいう、今までになかったジャンルのゲームは注目しますよ。ただ、今回の『ロマサガ２』に直接参考になったものはないですね。

――前作の『ロマサガ１』で実現できなかった所はありますか？

河津　前作はシナリオ上での分かれ道の所で、会話の中にでてくる「はい」「いいえ」の両選択に比重が置かれすぎていたなあと思います。本当はもっとほかのいろいろな分岐方法があって、攻略法や流れが違ってくるゲームを用意したかったんです。いろんな人のいくつものやり方によって、ゲームの性質が変わってくるようなものができたら、と考えました。



◀「はい」「いいえ」の選択肢が多かった『１』。

――『ロマサガ１』では、ある時期をすぎるともう終わってるイベントなんていうのもありましたよね。

河津　今回はそんなにはないと思います。もちろん全然ないわけではないのですが（笑）、今回は地域ごとにイベントがはりついている感じの所が多いので、前作みたいに限られた時間に、決められた場所にいないとダメということはあまりないです。

――今回、物語の序盤はシナリオが一本道ですね。そして段々と分かれていくという……。

河津　ええ。前回の『ロマサガ１』で、イベントの選択がいきなり最初からあると、分かりづらいという意見があったんです。それで今回は、少しストーリーの説明も兼ねて、最初は一本道にしようと思ったんです。このほうが、話が分かりやすいでしょう。

河津氏プロフィール



株式会社スクウェアの取締役開発部長。昭和37年11月５日生まれ。Ｂ型。『ＦＦ』シリーズの制作を経て、前作『ロマンシング　サ・ガ』をプロデュースする。『ロマサガ２』の制作が終わったので近々ドイツに旅行する予定とか。

戦闘シーンであれこれ試すと……？

――前回ではパラメータに「愛」というのがありましたよね。今回は、なくなったんですか？

河津　今回はその他のシステムなどに凝っているので、とりました。「愛」は好評だったので結構もったいなかったんですけどね。

――それはやっぱり、ほかのシステムとのバランスを考えて、削除したのですか。

河津　そうです。技とか術の系列が複雑になっているので、あまりたくさんのパラメータがあっても理解しづらいだろうと思って、削れる要素は削ってしまいました。

――ほかにはここを見てほしい、というポイントはありますか。

河津　なかなか見つけられないようなイベントもありますので、まめにあちこち歩き回ってみてください。どうも最近は『ＦＦ』みたいに、歩いていると自動的にイベントが起きて、話が先に進んじゃうRPG に慣れてきたのか、ユーザーが怠け者になってるんですよね。このゲームはまめにやった方が面白くなるので、ちょっと努力してもらってもいいかな、と思います。戦闘シーンなんかでも、あれこれやってみた方がいいですね。

――具体的にはどういう事をすればいいのでしょうか。

河津　例えば、キャラクターによって技を覚える度合いが変わってきたりします。サムライの姿をしたキャラなら大剣の技を覚えやすいとか。だから、戦闘中にいろいろな事を試してみてください。それと主人公の皇帝にする種族によって、シナリオが変化したり世界が広がるかもしれませんね。



◀「愛」のパラメータは人気があった。

——技というのは、やっぱりランダムに覚えていくのですか。
河津　対戦した敵の強さに関連しているんです。敵が強ければ強いほど、上級技を覚えられる可能性があります。だから、逃げないで戦った方がいいですね。

主人公より、世界背景に注目しよう

——『ロマサガ2』の制作秘話みたいなものはありますか。
河津　そうですねえ。去年の正月に『ロマサガ1』ができまして、そのあとに何をやろうかという話になったんです。そのときは別に『パート2』を意識していたわけではありませんでした。ただ、今後もフリーシナリオの形はそのまま引き継いでいこうという事が決まったので、それなら『ロマサガ2』でいこうという事になりました。
——なるほど。そのほかにとくにこだわっている所といえば……？
河津　まず初めに出てきたアイデアが、「皇帝」ですね。主人公が皇帝だったら、物語はどう展開していくのか、どんなゲームになるのか。それを前提にして展開を考えました。世界観は、そんなに変わっていませんけど、前作よりはいきいきとした、特徴のある世界の広がりみたいなものを打ち出していきたいな、と考えていました。前作はあまりにもきちんと作ろうとしすぎて硬くなっちゃったので、今回はファンタジーっぽいものをやりたいなあと思ったんです。
——シナリオなどで苦労された箇所というのはありますか？
河津　たくさんあるシナリオをすべて管理して、なおかつそれぞれクリアしたかどうかをチェックしていくのが面倒でした。それに、シナリオのどの経路を選んでも面白くなるようにするのが、一番難しかったですね。


◀各国の特徴がうまく表現されている『2』。

——今回のシナリオでは、主人公が世代交代するので、キャラクターに感情移入する事が難しいんじゃないでしょうか。
河津　今回は意図的にそうしました。時代が変わって主人公も変わるという事に決めていたので、感情移入はしにくいだろうとは分かっていたんです。でもあえて感情移入するような面白さはカットして、そのぶんほかの所で違う面白さを出したかったわけです。
——そうするとこのゲームは主人公になりきって楽しむのではなくて大きなゲームの流れみたいなものを楽しむという事ですか？
河津　1人の人間を育てるという感覚よりも、あっちにもこっちにも興味を持ってもらうほうが面白いと思います。
——今回のゲームの位置づけはファンタジーの世界というよりもわりと異世界というか、別世界みたいな感じがしますね。
河津　いちいちユーザーに説明しなければならない世界を作ってしまうというのは、しないつもりだったんで。
——世界背景などで気をつけた所とかはありますか？
河津　あまり時代背景とかは考えてないんです。別にヨーロッパの中世を意識しているわけでもないし、世界地図の端の方にいくと中国か日本かよくわからない所が出てきたりとか、そういうゴチャマゼの感覚が好きなんです。各地方による生活の違いにも気をつけましたし、そのほかに気をつけた所といえば、全体的に近代風の雰囲気にならないようにしました。ゲーム中にそういう雰囲気のするものは出さないようにしましたね。
——機械仕掛けの車とか、そういうものですか。
河津　そうですね、見た目で機械的なアイテムとかモンスターとかは、できるだけなくしました。
——七英雄はやっぱり、物語に大きくかかわってきますか？
河津　ええ。まず、冒頭に出てきますよね。それで、途中はそんなに絡んでこないんですが、まあ終わりの方にバーッと出てきます。ゲームを進めるうえでは、そんなに気にしなくてもいいですね。なん


▲『2』の主人公の1人、「ジェラール」。


▼身をていして仲間を守る武闘家「カール」。

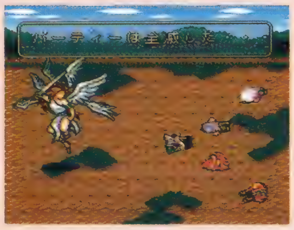
技を覚えたけりゃ、強敵倒せ！

『ロマンシング サ・ガ2』は強敵と戦えば戦うだけ、技を覚える確率が高くなっている。すぐに逃げずに、戦ってみよう！



▲でかい敵キャラが出現。いつもならすぐに逃げてしまうが、ここはガマン。戦おう！


▼すると、やっぱり技を覚えた。敵が強ければ強いほど、覚える確率は高くなるぞ。



◀でも無茶をして戦っていると……。全滅だあ！


◀弱い敵をいじめていても、あまり技は覚えられない。

だか分からないままゲームが終わってしまう事だってありますので。

——分からずじまいですか（笑）。

河津　「なんだったんだろうなあ、あいつら」って感じで（笑）。「でも最後の敵が強かったし、勝ったからいいや」でもいいです。とにかくやられ役でしかないですからね、彼らは（笑）。

イベントは大小あわせて100もある？

——今回は、登場人物が凄い数になりましたよね。

河津　結構苦しみましたよ、今回は。全員分の名前を考えなくちゃいけなかったですからね。

——国の名前にも、いろいろなパターンがありますね。

河津　実はあの地名は、実在する地名から引用しています。でもすごく小さい町の名前とかなので、気がつかないかもしれないですね。自分の頭の中で考えてしまうと、イメージが限定されるんですよね。「ゴ」が必ずついていたり、濁音がある名前とか、ありがちな名前になってしまうんですよ。あとは名前の頭文字があまり重ならないように、バランスを考えました。

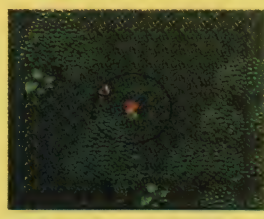
——全体のイベント数は、どのくらいあるのですか？

河津　うーん、イベントといっても、複雑に絡ませた大きなイベントから、ちょっとしたものまでありますからね。まあ、大まかに考えれば40、小さなイベントを入れて数えると、100を超えてしまうんじゃないですか。

——それは直接ストーリーに関係ないものは、やらなくても全く影響はないのですか。

河津　もちろん。ただ、最後までクリアするための条件は、「七英雄全員を倒す」ということなので、それに関係しているイベントはやらざるを得ないですね。でもそのほかのイベントはプレイしてもしなくてもいいです。ストーリーの本筋に、全然関係ない敵もいますし……。

——前回はモンスターが集団で寄ってきて、宝箱がとれなくなってしまうという状況がよくあったんですが、今回はそういう不都合はかなり解消されていますね。



◀ダッシュがあると非常に便利だ。

河津　企画段階で、ダッシュはできるようにしようと決まっていました。でも、これってどんなゲームにもあると思うんですけど、動くスピードが問題なんですよね。ただ突っ走っていけるようにすると、マップがやたら狭く感じちゃうんです。歩いている時間というのはそのまま距離感につながるので、やたら速く移動できればいいってもんじゃないんですね。歩いているときにも「ああ、あそこは遠いなあ」という印象が、ゲームの中で重要なんです。かといって、走れないというのもちょっとツライですよね。『ＦＦＶ』をやると、一度シーフを入れたらもう外せなくなっちゃいますからね。そうこう考えているうちに、じゃあダッシュはできるけど、先が見えないようにしようと決まって、今のダッシュが完成したんです。

次回作でやりたい事とは……？

——『ロマサガ』といえばフリーシナリオですが、河津さんはどうしてフリーシナリオをやろうと思ったのですか。

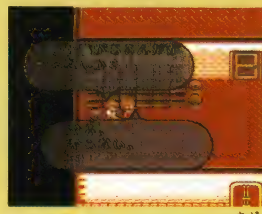
河津　うーん、もう一本道でやっていくのに飽きたということと、従来のマルチエンディングに疑問をもちまして。エンディングが何通りかあるから、その回数分遊びなさいというのは、ちょっと違うと思うんです。今回の『ロマサガ2』に関しても、いろいろなパターンがあるんだなと分かった所でやめていただいても結構ですよ。

——一本道に飽きたというのは、『ＦＦ』とかをやっててですか？

河津　一本道のＲＰＧはまずストーリーをまとめて作らなくてはなりません。でも今回は、大筋だけ決め、あとは開発の途中に思いついたストーリーなども入れています。反対に、途中で「やっぱりこれは入れないほうがいいかな」と思って削ってしまったり……。ですから、このやり方に飽きちゃったら、また別の事をやるかもしれませんね（笑）。

——ちょっと早い話ですが、次回作でやりたい事はありますか？

河津　本当に早いですね（笑）。企業秘密です（笑）。うーん、基本的にはユーザーが自分でやった事に



◀次回作もやはり、フリーシナリオか？

対して、結果がそれぞれ違ってゲームの中で変わってくる。こういう形の物は、ずうっとやっていきたいですね。最初からこっちが全部コースを用意してあるんじゃなくて、あれこれ言えるゲームがいいですね。一番望む形は、こっちの用意したものと、ユーザーの希望とがあわさって新しい物になっていくような、そういうゲームを作りたいです。

——ぜひがんばってください。どうもありがとうございました。

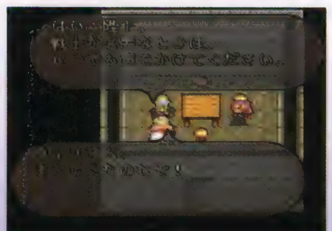
アバロンは実際に存在する？



▲世界地図を片手に、「アバロン」などの地名を探すのも面白いぞ。

▼中国系の地名が多い、「ヤウダ」地方。実際に存在する地名だ。





▲ゲーム中に登場するキャラクターにも、歴史上の人物の名前が……。

『ロマンシング　サ・ガ2』には数多くの地名や、人物名が登場する。河津さんのお話によると、この地名は実際に存在する所からとってきているのもあるらしい。たとえばバレンヌ帝国のバレンヌは、北東フランスに実在する村の名前だったりする。こうした地名だけじゃなくて、人物名にも実在する人の名前がでてきたりして面白いぞ。



スクウェアRPG

最新作『ロマンシング　サ・ガ2』まで、スクウェアの発売したRPGは15本。それも1作ごとに、常に新しいアイデアがおりこまれているのは、ご承知のとおり。ここではその歴史をふりかえってみよう。

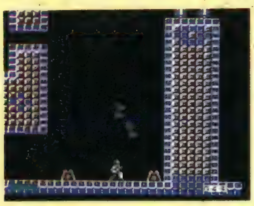
1985年

スクウェアファミコン参入

スクウェアが任天堂とライセンス契約を結んだのが、1985年の7月。それから『ファイナルファンタジー』の発売まで、およそ2年の開きがある。その間に発売されたソフトには、どんなものがあったのか、スーパーファミコン以降のファンの中には知らない人も多いだろう。最初の『テグザー』はパソコンソフトの移植で、SF的なシューティングゲームだったと聞いたら、驚くかもしれない。

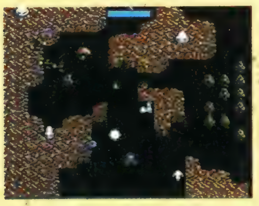
'86年に発売された『キングスナイト』は、RPG的世界観のシューティングゲーム。剣士や魔法使いなど、4種のキャラを操作して、敵や障害物を破壊して進むといった、現在のスクウェアをほうふつとさせる異色作であった。

テグザー　FC



◀自機はロボットに変形可能なのだ。

キングスナイト　FC



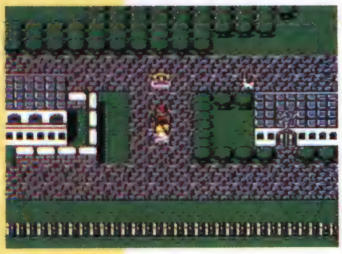
◀魔法使いでも前方にしか弾を撃てない。

記念すべき第1弾!!

'87 ファイナルファンタジー　FC



◀サイドビューの戦闘画面は、革新的だった。



▶戦闘時以外は、表示されるキャラは一人だけ。

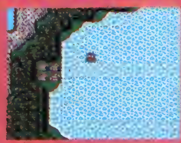
スクウェアの発表した初のRPG。発売当時はさほどの評判を呼ばなかったが、キャラのクラスチェンジ、スタートボタンを利用した操作系など、演出やシステム面での新しい試みが、しだいに注目をあつめた。当時は数少なかったバッテリーバックアップ機能を備えていた点も特筆すべきだろう。



▲ダンジョン内の色調も独特だった。



天翔ける船、飛空艇



▶歩くのに比べると、風を切るような速さ。

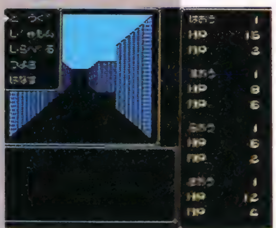


◀一作目では一隻だが、その後種類も増える。

『FF』を代表する要素の一つに、飛空艇がある。ゲームの後半で手にいれると、敵との遭遇なしで、マップを自由に移動できるうえ、速度も歩行の倍。スピードを実感しながら進むのは、新鮮な印象だった。

知る人ぞ知る名作①

'88 ディープダンジョンIII　FC





▶魔法使いは、修行場で魔法を覚えていく。

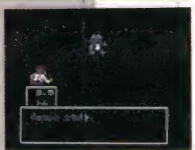
ディスクシステムで発売された、前2作に続く、3DのRPG。国産の3DRPGは、当時少なく、このシリーズは貴重だった。

4人までのパーティ編成が可能で、キャラクターをじっくり育てていく楽しみも持たせてあった。

知る人ぞ知る名作②

'89 スクウェアのトムソーヤ　FC





▶戦闘時のキャラの動きは、ユーモラスだ。

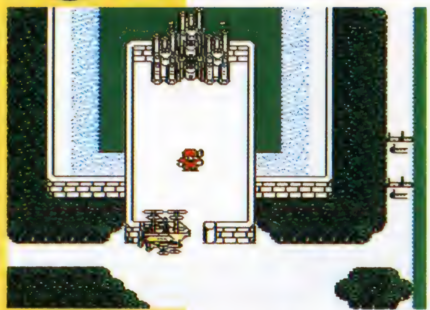
スクウェアのゲーム中でも、異色中の異色作。『トムソーヤの冒険』をもとにした、横スクロールタイプのRPG。

約1年前に発売された『FFII』と同じく、経験値がこのゲームにはないのも特徴的である。

ヒストリーの歴史

シリーズの基本が固まる

'90 ファイナルファンタジーIII FC



▲巨大飛空艇インビンシブル。内部には店やベッド、でぶチョコボまで、備わっている。

『III』では、経験値制が復活し、バランスも改善された。また、飛空艇の種類が増えたり、召喚魔法が加わるなど、あらゆる点でマイナーチェンジされている。『FF』の基本システムは、本作で確立されたといえよう。

初登場のジョブシステムを駆使して進め!!



▶クリスタルに触れるたび、ジョブも増える。



▶ジョブを変えるにはキャパシティが必要。



▲最後には、たまねぎ剣士が最強となる。

今も根強い人気作

'88 ファイナルファンタジーII FC



▲ストーリーの節目にくるたび、パーティの構成はどんどんいれかわっていくのだ。

『FF』の続編だがストーリー的には独立している。コラムで紹介しているように、レベルを廃止するなどの斬新なシステムや、最後の長いダンジョンは賛否両論があったが、シリーズで最も好きだというファンも多い。

前代未聞!? 経験値もレベルもないRPG!!

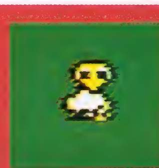
『II』では攻撃や魔法の使用、ダメージの受けぐあいで成長する。仲間をわざと攻撃して、最大HPを上げることもできた。



◀成長のさせ方を誤ると後で泣くハメに……。

チョコボ初登場。移動はボクにお任せあれ。

人気のチョコボも、『II』からのキャラ。かわいらしい外見と、敵と顔をあわせず、目的地に行ける便利さが好評だった。



▲世界一周も、スイスイと簡単です。



▼空を飛ぶ黒チョコボ。『IV』から登場。

ゲームボーイ初RPG

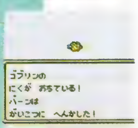
'89 魔界塔士 サ・ガ GB



パーティはおおまかに人間、エスパー、モンスターの3種から自由に編成できるが、それぞれ成長の仕方が違う。運の要素もあるので、パーティの育ち方も、差が出てくる。一筋縄ではいかない、ユニークなゲームだ。



▲モンスターはこの肉で成長。

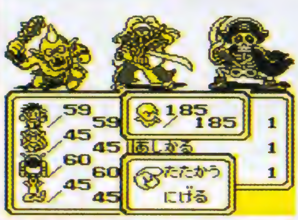


▼時には弱くなることもある。

独特な世界観の2作目

'90 サ・ガ2 秘宝伝説 GB

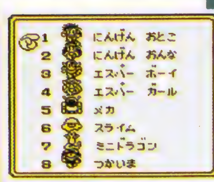




77個の秘宝を軸に、主人公の父親さがしをからめたストーリーである。前作からの大幅な変更点はないが、戦闘中にHPが0になっても、次のターンに、HP1で復活できるようになった。



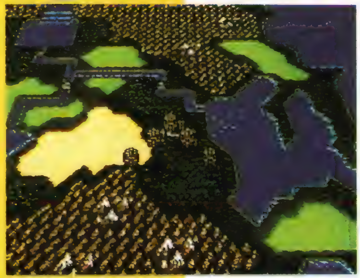
▲主人公に秘宝を残して父親は姿を消した。



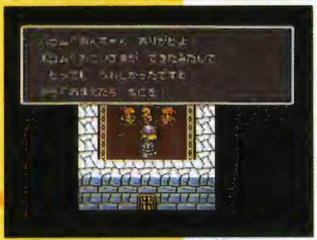
▲選べる種族に、新しくメカが加わっている。

『FF』もSFCの時代へ

'91 ファイナルファンタジーⅣ　SFC



ハードがスーパーファミコンに変わって、グラフィックの面で大幅に進化したことはいうまでもないが、操作性や難度も、よりユーザーフレンドリーになっている。シリーズ中でも、特にストーリー重視の傾向が感じられる。



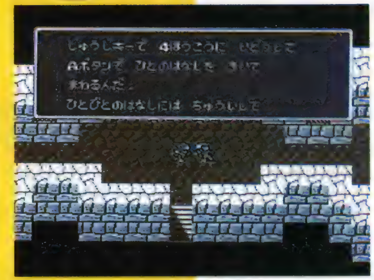
▲感動的なイベントが目白押し。



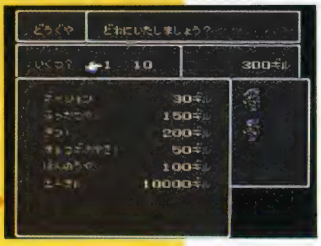
▲映画的な演出が随所にみられる。

RPG若葉マーク用ソフト

'91 ファイナルファンタジーⅣ イージータイプ　SFC



ゲーム内容は『FFⅣ』と同じだが、難度をかなりやさしめに調整してあるほか、複雑な魔法などのシステムを簡略化したり、登場人物にくわしく説明させるなど、さまざまな工夫をこらしている、まさに初心者のためのソフト。

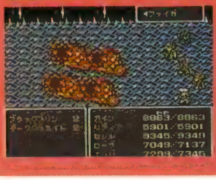


▲アイテムも大幅に単純化した。



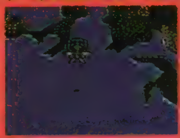
▲モンスター名も、わかりやすく。

新登場　アクティブタイムバトル

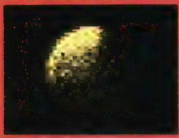


アクティブタイムバトル（ATB）とは、リアルタイムで戦闘がおこなわれるもの。すばやさの高い順に攻撃していくが、敵も同様に攻撃してくるので、緊張感が味わえる。

大空からの眺め



▲空高く飛ぶ船。



▲宇宙にまで出た。

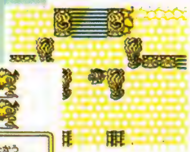
SFCになっていちばん変わったのは、なんといっても飛空艇の演出。斜め上からの視点は、空を飛んでいるんだという実感を、より強める効果があった。

『サ・ガ』シリーズ完結編

'91 サ・ガ3［完結編］時空の覇者　GB



▼戦闘も普通のコマンド制。



▲最後だけあって話もでかい。

前2作と違い、経験値のある、一般的なシステムになったため、キャラの変身もレベルに応じたものになるように、改良されている。

続編？

『サ・ガ』のタイトル以外共通点はないが……。

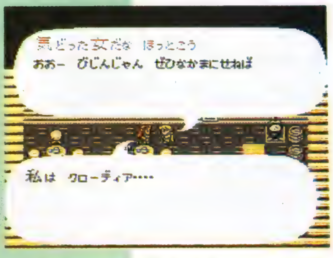
フリーシナリオRPG登場

'92 ロマンシング　サ・ガ　SFC

一本道ストーリーの『FFⅣ』発売後、まもなく発表された『ロマサガ』は、『FFⅣ』のアンチテーゼともいえる。イベントをクリアする、しないはプレイヤーの判断に任される。



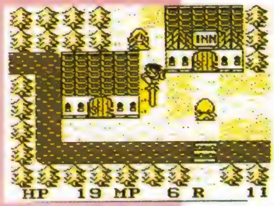
▶仲間に加えるか、どうしよう？　ずっと一人でもOK。



やろうと思うなら、スタート地点で戦闘をくりかえすだけで、ラスボスまでいけてしまう……！　この徹底した自由度の高さにはとまどうが、RPGの新しい方向性を示したといえる。

アクションRPGに新境地

'91 聖剣伝説　GB



サブタイトルに「FF外伝」とつけられているが、魔法などの部分的な点以外、関連性はない。画面切り替え型のアクションRPGで、武器を使って障害物を越えていくなど、パズル的な要素が多いが、全体の難度は低め。

アビリティシステムの妙

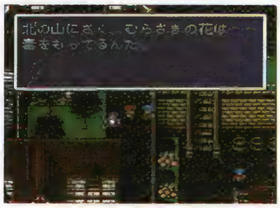
'92 ファイナルファンタジーⅤ SFC



ゲーム界を代表する存在にまでなった、シリーズの5作目は、『Ⅲ』のジョブシステムを発展させ、ある職業の能力を、自由に他のジョブにつけられる、「アビリティシステム」が特徴。戦闘の自由度が増した。

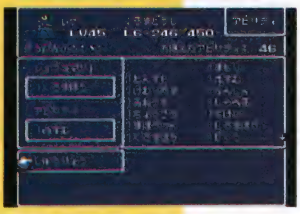


◀おなじみ飛行シーンには、地平線が。



◀漢字が使われて、読みやすくなった。

①黒魔道士に「ぬすむ」で



◀シーフのアビリティ「ぬすむ」をつける。

②ほれ、このとおり



◀にぶそうな黒魔道士君でも、盗めました。

そして1994年 ファイナルファンタジーⅥ 発売

'93 ミスティック クエスト SFC



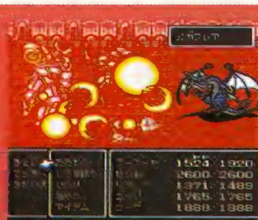
アメリカ販売用に開発したオリジナルゲームを、国内発売したもの。アクション的要素が入っていたり、敵のいる場所が決まっていたりと、アメリカ人向けの工夫があった。

魔法の進化イコール スクウェアの進化!?

スクウェアのゲームは、グラフィックに凝る。そのことを実感するのが、魔法をかけたときのアニメ。召喚魔法の「バハムート」を例に見てみよう。



◀『Ⅲ』では、竜が一瞬だけしか現れない。



◀翼を広げると、大爆発がおこる『Ⅳ』の画面。



◀迫力は弱まったが、竜の姿は最も大きい『Ⅴ』。

'93 ロマンシング サ・ガ2

12月10日発売SFC

特集を読むベシ!!

究極の美麗グラフィック!!

'93 聖剣伝説2 SFC



ハードがSFCに移り、全く別のゲームになったといっていい。3人の主人公を、複数のプレイヤーで操作できる。また、精霊フラミーの飛行シーンなどグラフィックの演出は見事。



▲風の太鼓でフラミーが現れる。



▲ずっと飛んでいるだけでも快感。

まとめ

スクウェアのRPGソフトを、ざっと紹介してきたが、いかがだろう。年代を追ってみて思うのは、スクウェアというメーカーは決して同じところにとどまって、満足したりしないってことだ。新作で、必ず斬新なシステムを取り入れていることも、きっと妥協を許さない姿勢の成果なんだろうね。



▲次の作品では、いったいどんなアイデアが盛りこまれているのか、今から楽しみ。

知られざるスクウェア

▶最初はパソコンソフトから

現在でこそコンシューマー専門だが、そもそもスクウェアは、パソコンソフトの制作を目的として、生まれたメーカーだった。『ＦＦ』が出るまでは、そちらの評判のほうが高かったのである。当時発売されたソフトには、デビュー作の『ザ・デストラップ』('84年)や、『ウィル』('85年)、『アルファー』('86年)などのアドベンチャーゲーム、ロボットものＲＰＧの『ブラスティ』('86年)が、あげられる。画面がアニメーションするなど、当時まだめずらしい技術を駆使した演出が特徴で、パソコン界では、注目を集めていたのである。



◀メカデザインは、あのサンライズだ。

▶RPG以外の要注意ソフト

スクウェアがドライブゲームを出していたというと、意外に思う人もいるかもしれない。『ハイウェイスター』（ＦＣ/'87年）は３Ｄ視点のドライブゲームで、全８面のコースを完走することが目的。他にＲＰＧ以外のソフトとして、有名な『半熟英雄』(ＦＣ/'88年、ＳＦＣ/'92年)がある。エッグモンスターという、スクウェアらしいアイデアの光る、コミカルSLGだ。



◀車はフェラーリとＦ１から選べる。



◀レトロなギャグセンスがおかしい。



スクウェアに 質問!!

【開発チームはずっと変わらない?】

スクウェアは同一シリーズでも、別の開発チームがそれぞれ同時進行で、制作したりする。一つのチームはゲームを一つ作りあげたら、そのまま別のゲームにとりかかるんだろうか？

「基本的には、１作ごとにチームは解散しています。シリーズものだと、ディレクターは同じで、彼が必要なスタッフを、そのつど集めることになります」（スクウェア 平田さん／写真）

【ひっこしが多いのはなぜ?】

右の年表でわかるが、スクウェアは何回もオフィスが移転している。ちょっと多いのでは？

「うーん、特に多いとは思いませんよ。去年、赤坂から恵比寿に移転したのは、会社の規模にオフィスがあわなくなったからです。開発しにくいですから」（スクウェア 平田さん）



◀恵比寿の現スクウェア社屋。

スクウェアのあゆみ

1983年10月	横浜市港北区日吉にて、株式会社電友社ソフトウェア制作部門としてスクウェア発足。
1984年９月	「SQUARE」ブランドのゲームソフト第１弾『ザ・デストラップ』（パソコン）発売。
1985年６月	『ブラスティ』(パソコン)のメカデザインを株式会社日本サンライズ(現サンライズ)に依頼。
７月	任天堂とライセンス契約を締結、ファミコンソフトの開発開始。
12月	『テグザー』（FC）発売。
1986年４月	東京都中央区銀座に移転。
７月	ディスクシステム用ソフトの制作会社を統合、ディスクオリジナルグループ(DOG)として、以後販売を担当。(『水晶の龍』、『ディープダンジョン』など)
９月	電友社より独立、株式会社スクウェア設立。『キングスナイト』（FC）発売。
1987年８月	『ハイウェイスター』（FC）発売。
９月	台東区台東に移転。
12月	『JJ』（FC）発売。『ファイナルファンタジー』(FC)発売。
1988年５月	『ディープダンジョンⅢ』(FC)発売。
12月	『半熟英雄』(FC)『ファイナルファンタジーⅡ』(FC)発売。
1989年３月	ワシントン州シアトルにSQUARE SOFT,INC.設立。
11月	『スクウェアのトムソーヤ』(FC)発売。
12月	『魔界塔士　サ・ガ』（GB）発売。
1990年２月	港区赤坂に移転。
４月	『ファイナルファンタジーⅢ』(FC)発売。
12月	『サ・ガ２　秘宝伝説』（GB）発売。
1991年６月	『聖剣伝説』（GB）発売。
７月	『ファイナルファンタジーⅣ』(SFC)発売。
11月	『ファイナルファンタジーⅣイージータイプ』(SFC）発売。
12月	『サ・ガ３完結編 時空の覇者』(GB)発売。
1992年１月	『ロマンシング　サ・ガ』(SFC)発売。
３月	渋谷区恵比寿へ移転。
12月	『ファイナルファンタジーⅤ』(SFC)発売。『半熟英雄〜ああ、世界よ半熟なれ…!!〜』(SFC）発売。
1993年８月	『聖剣伝説２』（SFC）発売。
９月	『ミスティック　クエスト』(SFC)発売。
12月	『ロマンシング　サ・ガ２』(SFC)発売。



The Future Is Now
SNK
THE 100MEGA SHOCK!
新製品
本物の格闘ゲームに
会える日は、近い。
龍虎の拳2™
りゅうこのけん2
©SNK 1993
スーパーリアル対戦「龍虎の拳2」、ネオジオから。
NEO GEO™
超ド級ゲーム「ネオ・ジオ」
株式会社エス・エヌ・ケイ本社〒564大阪府吹田市豊津町18-12 ■ネオジオテレホンサービス☎06(339)0110 ※電話番号はお間違えなく。


パフが入って、サクッと軽い。
Meiji
ALMOND
CHOCOLATE
パフ入り
サクッと軽くて香ばしい!!
CRISP
明治チョコレート
アーモンド
クリスプ 新登場
ALMOND
CHOCOLATE
ALMOND
CHOCOLATE
アーモンド
アーモンドビター
こんどのアーモンドは
サクサク、カリコリ。
Oishii Almond wa Mei
Oishii Almond wa Mei
Meiji



覇王(はおう)攻略特集







セーラームーン ピンナップつき



I部もII部もまとめて大攻略!!
FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 紋章の謎 ……………40

武井恵子ちゃんが、名人にちょーせん！
す〜ぱ〜ぷよぷよ ………49

セーラー戦士・超必殺技大公開!!
美少女戦士セーラームーンR ……52

スピード攻略＋堀井・すぎやまBIG2登場！
ドラゴンクエストI・II ……60

FIREEMBLEM
ファイアーエムブレム 紋章の謎



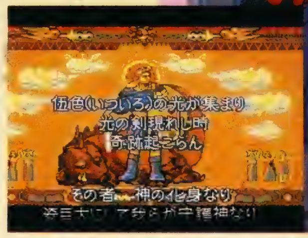
SFC

■任天堂　■9800円［税別］　■'94年1月21日発売

■シミュレーションRPG　■24Mビット＋バッテリ－バックアップ

第1部、第2部の前半戦を完全攻略だ!!

『ファイアーエムブレム』の発売がどうしても待ちきれない！　早くプレイしたくてたまらないっ!!　という全国の「セッカチくん」のために、ひとあし早い攻略大特集をお届けしよう!!　発売まで1ヵ月、しばしの辛抱だ！



なんたってドラマチックシミュレーションなんである!!



若き英雄　マルス





正義に燃える主人公。アリティア国の若き王子。ロードである彼は、村や城の解放が可能な唯一の存在。戦略的にも最重要ユニットなのだ。



悲劇の王女 ニーナ



その微笑みに美しさと気品を備えた、アカネイア聖王国の王妃様。第1部、2部ともにストーリー上重要な役割を果たす！

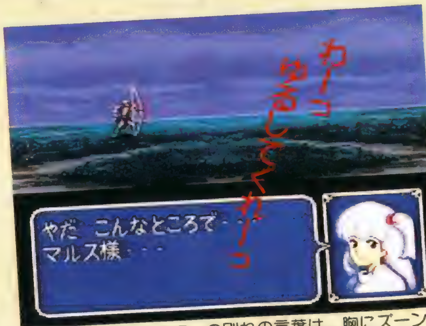
美女には不幸がよく似合う

頼れる老将 ジェイガン



第1部では前半戦の戦力の要として活躍。その無理がたたったのか第2部では現役を引退、参謀となる。

勝利目前のゲームにリセットをかけねばならない口惜しさは、筆舌しがたいものがある。今度のプレイでもまた1人、作戦のミスにより犠牲が出てしまった。ヒナ鳥のようなか弱いレベル1から、現在のレベル11まで、細心の注意と愛情を注いで育てたソシアルナイト。彼には、銀のヤリも装備させ部隊の切り込み役をまかせていた。このまま失うにはあまりに惜しいユニットだ。しかし敵の城を守っていた敵の騎兵部隊は全滅。まさに敵の大将とザコを一掃するだけでこのマップはめでたく終了する。ユニットを取るかクリアを取るか？　いや、一兵士を取るか戦争の勝利を取るか？　実に苦しい選択だ。たかがユニットの一つだ。見捨てて別のユニットを育てればいい。今までのシミュレーションではそうだったではないか!!　今さら何をためらうことがあろう。気を取り直してゲームを進める。でもどこか心が沈んでいる。胸にシコリが残っている……。チキショー、リセットじゃーっ!!　自分の心に負けてリセットボタンに手が伸びる。これまでの苦労がすべて無駄になったのに、何故か心はカラリと晴れやかだ。へへヘッなんかいいことしたなぁ……。この冬はきっとお人好しの司令官が巷にあふれるに違いない。　（アンディ）

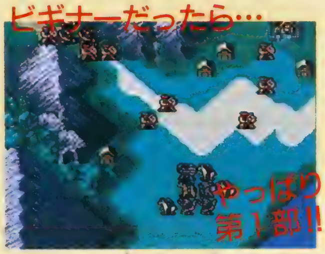


▲死亡したキャラクターの別れの言葉は、胸にズーンとつきささる。ああ、オレが無能なばっかりに…。

細かいところに気を配る、それが覇王の条件だ

『ファイアーエムブレム』に登場する手強(てごわ)い敵の軍団を打ち破るためには、直接の戦闘以外にも、気を配らなければならないことは山ほどある。ここではそうした直接戦闘以外のシステムを、ゲーム進行の流れにそってバリバリ紹介するぞ。ここでの行いが後の戦闘を大きく左右するのだ！

ビギナーだったら…



▲ストーリーやシステムを理解するうえで、第１部の存在は欠かせないのだ！

くろうと衆なら…



▲第２部は難易度が若干高くなるうえ、第１部で育てたユニットも引き継げない。

ひとめでわかる 戦闘の流れ

ストーリー紹介
↓
マップ&ユニットチェック
↓
参加ユニット編成
↓
戦闘開始!!
↓
敵軍の拠点占領
↓
クリアイベント発生

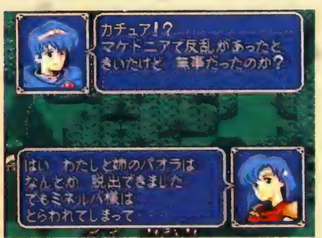
これだけは押さえよう、基本システム四つのポイント

1 まずは見るべし

各章の初めにあるストーリーの解説とキャラクターの会話シーンは、その章の攻略や仲間ユニット発見のヒントになることが多いぞ。

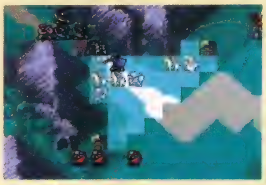


◀壮大なゲーム世界に浸りきるのだ!!



2 マップ状況に応じた編成(へんせい)を心がけよう

編成画面では「マップを見る」のコマンドで、地形や敵ユニットの能力を厳(きび)しくチェックし、それにふさわしい部隊を作り上げよう。



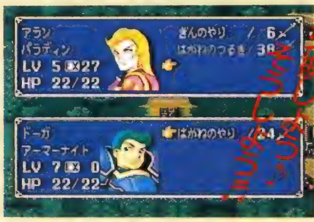
◀ユニットによっては、進入できない地形も…。



戦況の把握(はあく)は戦いの基本!!



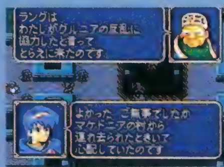
▲マップ上に派遣できるユニットは、マルスを含めて15人まで。選択は慎重に！



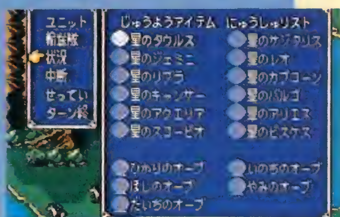
▲ＦＣ版と違い、編成画面でアイテムや武器の交換ができるようになったのだ。

スクープ!! 重要アイテムの謎

第２部ではこの星のアイテムを集めることが、重要な遊びの要素になる。取りこぼしをしないように細心の注意をはらえ!!



◀どうやらスゴイ秘密が隠されているらしい。



3 戦うばかりが能じゃないのだ

戦闘がメインのゲームとはいっても、戦ってばかりでは完全攻略は難(むずか)しい。民家に立ち寄って情報を集めたり、「これは！」と思った敵に話しかけて仲間にしたりと、戦闘以外にもすることはあるぞ！

顔で判断して



→



→

仲間になったぞ!!



民家では…



◀重要な情報や貴重なアイテムが手に入ることもある。

砦でも…



◀待機していると、次のターンで体力を回復できる。

4 さあ城攻めだ！

敵を全滅にしただけでは、マップクリアにはならない。マルスで城を占領してこそ真の勝利なのだ。



◀わざと占領を遅らせ、ゆっくり買い物や情報収集をしてもいいぞ。



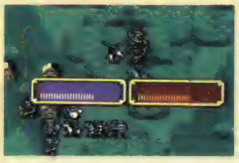


魔道士(まどうし)マリク　マルスの幼なじみの若き魔道士(まどうし)。強力魔法エクスカリバーを使う。

常勝無敗が合い言葉！ 覇王が導く戦闘の手引書

キャラクターが乱舞し、ドラマチックな演出が前面に押し出されているとはいっても、この『ファイアーエムブレム』はシミュレーションゲーム。その戦闘は、なかなかにハード。もともとFC版は、戦略シミュレーションとしての完成度の高さで、多くのユーザーの支持を得ているのだ。ただ闇雲に敵軍に突っ込んでいくようでは、完全クリアなど夢また夢の物語だぞ。SFC版では魔法や武器の種類は増えていても、戦闘システム自体はFC版のものを受け継いでいるから、シリーズ共通の基本戦術が通用する。これをマスターすれば、一見難しそうなマップにも攻略の糸口が見えてくるはずだ。

息を飲むほど…ビューテホー!!

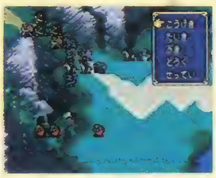


▲戦闘アニメーションがわずらわしいというフトドキモノには、新登場のオンマップバトルがおすすめだ！



これが攻撃パターンのすべてだ！

攻撃方法は、ユニットの持つ武器によって直接、間接、直間接の3種類に分けられる。しかしそれぞれメリットもあればデメリットもあるので、前線では各ユニットの短所をフォローできるような配置を考えよう。間接や直間接の攻撃で敵ユニットのHPを削り、直接攻撃でトドメをさすというのが理想的な戦術だ！



◀直接攻撃に弱いアーチャーや魔道士を、アーマーナイトでガッチリとガードしよう。

直接攻撃



◀隣接したユニットを攻撃する。ただし敵の反撃を受けてしまう！

間接攻撃



◀一マス離れた敵しか攻撃できないが、反撃を受けずにすむ！

直間接攻撃



◀直接、間接のどちらの攻撃も可能だが命中率がよろしくない。

レベルアップに注意!!

すべてのユニットをまんべんなく育てる必要はない。各ユニットの成長の度合いを充分考え、効率よくレベルアップを！ アイテムでもステイタスはアップするぞ。



◀特殊アイテムで、クラスチェンジもできる。

攻撃パラメータをうまく使いこなせ!!

戦闘の前には、攻撃パラメータを必ずチェック。装備している武器の特殊効果や攻撃速度から、戦闘の結果を考え、無理な挑戦は避けるようにしよう。もちろん有利な戦いならガシガシと攻めろ！



▼攻撃速度の数値が敵より「3」高いと、一度の戦闘で連続攻撃ができるぞ!!



2 大新ユニット徹底分析!!

SFC版では新たに、「ナイト」と「踊り子」という2種類のユニットが登場する。ナイトは第1部から、踊り子の方は第2部からの登場になる。

●ナイト

ソシアルナイトが馬から降りた姿で、傭兵に近い能力を持っている。



●踊り子

踊り子の舞いは、移動を終了した仲間のユニットを再び行動可能にする、不思議な力を持っている。また第1部ではマルス専用の剣として登場する「レイピア」を、自由に操ることもできるんだ。育て方によっては、かなり強力なユニットに化けてくれるかもしれないぞ。

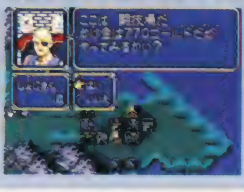


あなたの戦闘 私たちがバックアップします

『ファイアーエムブレム』の戦闘マップには前記した民家や砦、村のほかに3種類のお店が登場する。どの店にも長い戦いに必要な便利なアイテムがぎっしり。どのマップにもあるってわけじゃないので、見つけたら無理をしてでも訪ねてみようぜ!!

闘技場

対戦相手に勝つと、経験値と賞金が手に入る。賞金は相手の強さによって上下する。



◀使用する武器は、闘技場のオヤジが用意してくれるんだ。

武器屋

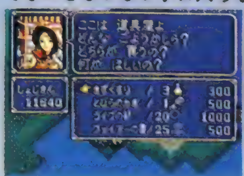
武器は完全な消耗品。強力な武器を見つけたらとにかく買いしめてしまおう！



◀輸送隊のおかげで大量の買い物も一人でオーケーなのだ！

道具屋

魔道書や杖、きず薬などのアイテムは、道具屋でないとなかなか手に入らない。



◀魔道書は武器として、杖は「つえコマンド」で使うのだ。

超スピード! ポイント攻略

『ファイアーエムブレム』

初挑戦のアナタに捧げる!

暗黒戦争攻略編



ドラゴンナイト　ミネルバ

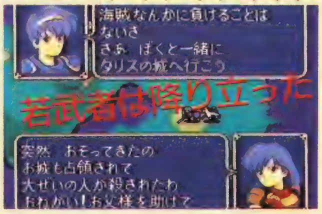
最強の生物ドラゴンを自在に操る屈強のナイトであり、マケドニア王国の王女様でもあるという、ちょっと変わった女の子だったりする。国家の再建に力をつくしていたのだが…。

第1部　暗黒戦争編～プロローグ～

かつて世界を恐怖と絶望に突き落とした、暗黒竜メディウスが復活。その邪悪な野望を打ち砕くため、アリティア国の王子マルスが今、聖なる戦いの幕を開けた!!

第1章 マルスの旅立ち

まずは軽くウォーミングアップといった感じのマップ。海の上を移動できる海賊がやっかいではあるが、陸地に呼び込めば楽勝だ!



▲基本システムを理解することが重要!

第2章 ガルダの海賊

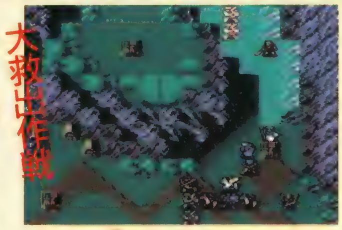
部隊を二つに分け、主力はマップ中央にある橋を利用して敵本隊を足止め。残りは北の海賊どもを退治した後、マッハの速さで援護に駆けつけろ!!



▶心強い味方の登場。戦力大幅アップ!

第3章 デビルマウンテン

ここでは、レナとジュリアンの救出が第一目標。移動力のあるユニットを護衛に派遣して、自軍陣地まで誘導しよう。シーダで説得すれば傭兵ナバールが仲間になる。



▲ナバールは必殺のキルソードを装備している。早めに仲間にしてしまおう。

第4章 オレルアンの戦士たち



またまた両面作戦。しかし、オレルアンの騎士団にはあまり活躍の場はない。砦もしくは、やまあいの一本道でマルスたちの到着を待とう。またここで注意したいのが盗賊の存在。マップ右上の村を破壊されると、「火竜石」という強力なアイテムが手に入らなくなってしまうぞ!!

第5章 ファイアーエムブレム

FC版とは戦略が異なる。敵の盗賊に宝箱を奪われても、取り返しが可能なので、作戦にも多少ゆとりが持てる。敵アーチャーや魔道士の間接攻撃には要注意だ!!



▲ナイトは傭兵のつもりで使うと吉。でもすばやさや必殺の一撃は期待できない。

第6章 レフガンディの罠

ここでは村に住むマムクートのバヌトゥを必ず仲間にしよう。ユニットとしても強力な上に後のイベントのカギを握ってるぞ。



▲第4章で手にいれた「火竜石」を使うと、バヌトゥはドラゴンに変身。

第7章 港町ワーレン

戦闘もいよいよ本格化。数で押してくる敵部隊には、地形効果を利用して応戦だ。守備力が高いユニットでカベを作ろう!



▲ここでは多くの攻撃アイテムが売られている。財布の中身は大丈夫?

第8章 プリンセス・ミネルバ



◀早め早めの回復が後の戦闘を楽にしてくれるぞ!

このマップで恐ろしいのは、ドラゴンナイトでも城内のスナイパーでもない。マップ右上の森林から忽然と現れる増援の騎馬隊だ。戦闘も終盤になり、戦力を消耗したままで彼らを相手にするとなると相当に辛い。序盤では体力の温存を心がけるべし。

暗黒竜　メディウス

人間の姿をしてはいるが、その正体は巨大な暗黒竜である。世界制覇の野望を胸に、ドルーア帝国を建国、侵略戦争を開始する。



完全クリアを目指すキミへ

超お得な情報がバッチリ解る 英雄戦争攻略編

第2部 英雄戦争編 ～プロローグ～

暗黒戦争が終結し、平和な日々を送るマルスの元にアカネイア国王ハーディンから出兵の命令書が届いた。その強引さに疑問を抱くマルス。再び世界を暗雲がおおう…。

第1章 グルニア遠征

グルニアの反乱軍の正体。それは、かつて共に邪悪な暗黒竜と戦った友、ロレンス将軍であった。かつての仲間が戦わなければならない異常な戦争。若きマルスの心は揺れる。

山間の砦はパラディンで押しまくれ

このマップを見ると、まずA地点に陣取っている山賊を倒し、全員一丸となってB地点の砦を攻めるのが得策のように思えるが、それは大きな間違いだ。この砦は山に建てられているので、マルス、パラディン、そして馬から降りたナイトでなくては侵入できない。ナイトで突っ込むとハンターの集中砲火を浴びるので、このマップの最強ユニット、パラディンを前面に立てて一気に蹴散らすのがベスト。



▲馬に乗ったまま山越えが可能なパラディン。銀のヤリの連続攻撃で、みるみる敵をなぎ倒す！ イカスぜっ!!

アリテイア軍進行ルート



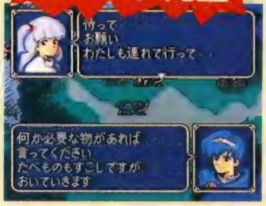
得ポイント 増援の盗賊を倒し経験値を稼ごう

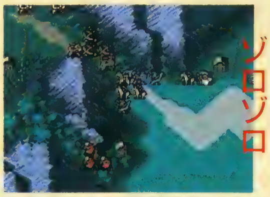
左下の洞窟からは数ターンに亘って敵増援の盗賊が出現する。彼らの目的は村の破壊だ。ところが、マルスが先に村を解放してしまうと、目的を失った彼らは戦闘も忘れてマップ上をウロウロ…。まったく無害な存在になるのだ！



▲1ターンに1人ずつ、合計5人の盗賊が出現する。

イベント発生





▲Aポイントでの戦闘では、無害な彼らをワザと無視していよう。



▲Bポイントの攻略にあぶれたユニットが、倒して経験値を稼ぐ!!

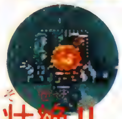


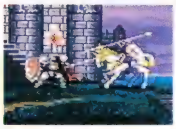
BOSS 攻略

ロレンス将軍



かつてはともに暗黒竜と戦ったロレンス。マルスが話しかけると、なんと戦わずして自爆してしまうのだ!!

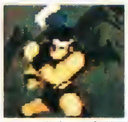




◀別のユニットが相手だと戦闘モードに突入だ！

敵ユニットデータ この程度なら朝飯前!?

山賊



戦士と呼ばれるユニット。力が強く、オノの一撃はなかなかの威力。守備力が乏しいので戦いやすい相手。序盤の敵戦力の中心だ。

ハンター

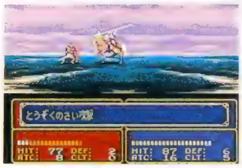


アーチャーが苦手とする森や山での戦いを得意としている弓兵。山賊同様、守備力の貧弱さが最大の欠点だ。飛行ユニットは要注意！

盗賊



村を破壊したり宝を盗んだりする、破壊工作員のようなユニット。盗まれた宝は、盗んだ盗賊を倒さないと取り返すことができない。



◀動きのすばやい盗賊は、連続攻撃の名手！

仲間ユニットデータ 村でおばあさんの話を聞け



初期レベル 1
HP 16
武器
ライブの杖

武器屋		
	鉄の剣／42	420G
	鉄のヤリ／38	380G
	手ヤリ／20	600G
	鉄の弓／33	330G

シスター マリーシア

ラング将軍の魔の手から逃れるために、10歳の少女といつわって村に隠れ住んでいた、とってもラブリーな女の子♡



▲回復係がいれば安心。

第２章　マケドニアの反乱

マケドニアでは王女ミネルバが指揮を執り、軍の改革が行われた。これに反発したリュッケ将軍はクーデターを起こしマケドニアを制圧してしまう。



魔道士リンダ

２章クリア後に仲間となる。ニーナ王妃の命令で、マルスに覇者の証、ファイアーエムブレムを届けに来た。

敵ユニットの戦闘パターンを学習しよう

スタート直後一斉に進撃を開始するハンター、ソルジャー、ソシアルナイトの軍団は、ドラゴンナイトの移動範囲に入らないように細心の注意を払い、Ａ地点で迎え撃て。移動範囲に入りさえしなければドラゴンナイトは襲ってこない。１体ずつオトリのユニットで呼び出して弓矢の餌食にしよう。



◀見よこの驚異的な移動範囲を！　狙われたら最後逃げ場はない!!



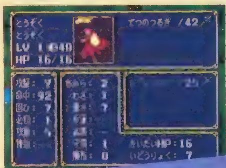
◀ハンターはソシアルナイトで、ソルジャーはアーチャーで叩け!!



▲敵のユニットの中にウォレンを発見！　同士討ちを始める前にカチュアで説得。

得ポイント　強力装備レディソード入手法

ハンターの近くに配置されている盗賊は、女性専用武器レディソードを持っている。彼はひたすらマップ左の湖に逃げていくので、カチュアで先回りして攻撃だ。



◀レディソードの破壊力は、銀の剣にも匹敵する!!



◀カチュアが戻るまでウォレンを包囲して、無力化してしまえ。

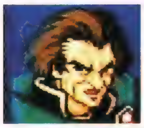


アリティア軍進行ルート



BOSS　攻略

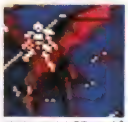
ルーメル将軍



ルーメルはソシアルナイトやパラディンに特効を持つ、ナイトキラーを装備している。ここは弓の特効を頼りに間接攻撃で倒せ。



敵ユニットデータ　最強ユニット、ドラゴンナイト登場!!



ドラゴンナイト

全ユニット中最大の移動力を誇る。飛行系の悲しさで弓の攻撃には弱いが、反面他のユニットに対しては絶対的な強さを持つ。



◀ウォレンを包囲して動きを封じ、盗賊討伐の時間をかせぐのだ!!



ソルジャー

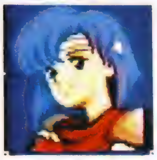
あくまで敵軍専用のユニット。鉄のヤリを装備しておりその実力は高い。アーマーナイトに比べ守備力に欠けるがその分機動力がある。



ソシアルナイト

高い機動力が自慢の敵主力ユニットだ。剣とヤリ、二つの武器を自在に使いこなし、攻撃力、守備力などのバランスに優れている。

仲間ユニットデータ　説得コマンドを使ってみよう



初期レベル	6
HP	22
武器	細身のヤリ 鉄の剣

ペガサスナイト　カチュア

スタート直後のイベントで仲間になる。ペガサス三姉妹の次女で、姉のパオラと共にリュッケの手から逃れてきた。



初期レベル	2
HP	22
武器	鉄の弓

ハンター　ウォレン

お金しだいでどちらの軍にも味方するという、傭兵のようなハンター。説得が遅れるとアリティア軍に弓を引く。

第3章　連れ去られた王女

竜騎士の国マケドニアは、今また偉大なる若き指導者を失おうとしていた。「赤き竜騎士」ミネルバ。捕らわれの彼女は、今何を思うのであろうか?



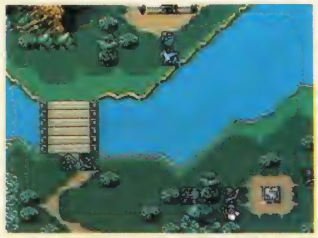
ペガサスナイト　パオラ

ペガサス三姉妹の長女。なんとかミネルバ王女を救おうと敵の拠点近くに潜み、様子を探っていた。

マルスを中心に別動隊を組織！　はさみ撃ちを狙え

すぐにでも敵の城に突っ込みたいところだが、まずはA地点でアーマーナイトをオトリに使い、湖の上のドラゴンナイトを個別に叩こう。その間にマルスは山越え可能なユニットを従えうかい路をたどり、B地点で増援部隊に苦戦するパオラを救出。後は残してきた主力部隊と城をはさみ撃ちだ！





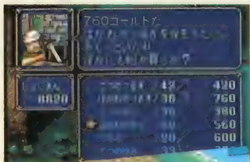
▲ハンターのウォレンが「跳ね橋のカギ」を持っているので、敵の城へ攻め入るのはいつでもできる。時を待つのも作戦だ。

得ポイント　武器屋のオヤジに注意せよ！

このマップでの買い物には充分注意せよ！　武器屋の主人は敵軍とグル。うっかり武器屋で物を買うと、それまでまったく動くことのなかった山の上のドラゴンナイトが襲いかかってくるぞ!!　ここで買い物をするのならば、ドラゴンナイト戦に備え万全の布陣を。



◀もともと評判のよいお店ではないようだ……。



◀鋼製の武器に目がくらむと痛い目に合う。



アリティア軍進行ルート

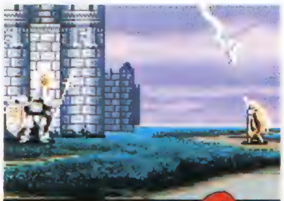


BOSS　攻略

リュッケ将軍



攻撃力、守備力とも高いが魔法防御がないに等しい。弱点につけこんでリンダの必殺魔法をバシバシぶつけよう。コイツを倒すと、隠しアイテムの「星のタウロス」が手に入る！



▲口ほどにもないヤツだぜ！

敵ユニットデータ　接近戦なら楽勝な相手だ!!



シューター

SFC版のシューターは移動能力をなくしたかわりに驚異的な射程距離を手に入れた。が守備力がないので攻撃されるとあっけない。

武器屋		
鉄の剣	／42	420G
鋼の剣	／38	760G
鉄のヤリ	／38	380G
鋼のヤリ	／28	560G
手ヤリ	／20	600G
鉄の弓	／33	330G

仲間ユニットデータ　マチスはジュリアンで説得だ



初期レベル　4
HP　21
武器　手ヤリ





ソシアルナイト マチス

シスターであるレナの実兄だ。行方知れずの妹を気づかいながらも、軍の命令でしかたなくアリティア軍と戦う。

盗賊 ジュリアン

思いを寄せるシスターのレナが、謎の司祭に連れ去られたためその行方を探している。リライブの杖を持っているぞ！

第4章　喜びと悲しみと

ミネルバ王女の救出に失敗したマルスは、オグマとグルニア王家の子供たちを探すため、子供たちのかつての保護者、ウェンデル司祭を「ホムル海岸」に訪ねた…。しかしそこには凶悪な海賊の一団が!!

援軍に頼るな！　ピンチは自力で切り抜けるのだ

スタート直後に敵のパラディン、シリウスがいきなり寝返る。このシリウスがまた滅法強い。㊙ポイントでオグマとタッグを組んで前方を固め、後方から魔道士ユベロが魔法援護すれば、あらかたの海賊が退治できてしまうほどだ。これで援軍到着までの時間を稼ごう。

アリティア軍進行ルート

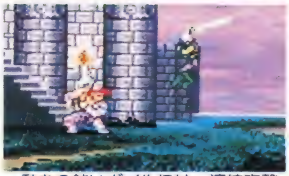


BOSS 攻略

海賊　ガイル



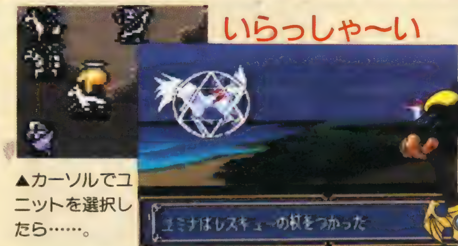
ホムルの海岸を荒す、マケドニア・パイレーツの頭。彼自身たいした実力など持ってはいないのだが、彼が振るう銀のオノの威力は絶大だ。動きの速いユニットで勝負だ。



▲動きの鈍いガイルには、連続攻撃のような芸当はとうてい無理。

㊙ポイント　新魔法レスキューで味方を呼び出せ!!

上記の攻略法をより確実なものにするなら、シスターユミナの持つレスキューの杖を使えばいい。この杖は遠くにいる味方を近くに呼び出す力があるから、頼りになるユニットを次々前線に投入できるのだ。さすが便利な新魔法！



いらっしゃ〜い

▲カーソルでユニットを選択したら……。





強力ユニットが仲間に



傭兵　オグマ

ご存じ裕木奈江チャンのイチ押しキャラ♡　タリス王国のスゴ腕の傭兵隊長だ！



圧倒的な強さ!!

敵ユニットデータ

陸に上がったカッパ!?



海賊

海や湖の上を自由に移動できる唯一のユニット。地形効果を利用できる海の上では強力だが、陸に上がればただのザコ。

仲間ユニットデータ

ぞくぞく集まる味方ユニット！　１人も取りこぼすな!!



初期レベル	1/2
HP	18/16
武器	ファイアーの書 レスキューの杖

ユベロ王子&ユミナ王女

魔道士のユベロとシスターのユミナ。２人は双子だ。グルニア王家の人間であるためにラング将軍に追われている。



初期レベル	4
HP	26
武器	鉄のヤリ 鉄の剣

パラディン　シリウス

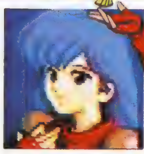
覆面をつけた謎の人物。旅の者を名乗ってピンチのオグマ一行を救う。今後のストーリー展開のカギを握っていそうな予感。



初期レベル	7
HP	24
武器	キラーボウ

ハンター　カシム

マップ右上の村を解放すると仲間になる。第１部やＦＣ版をプレイしていると、コイツの台詞で大笑いできちゃうぞ。



ペガサスナイト　シーダ

第４章をクリアすると仲間になる。本編のヒロイン的な存在。アリティアの惨状を伝えにマルスの後を追ってきた。



第5章　グルニア解放

シーダにより、アカネイアのアリティア侵略の知らせを受けたマルスは、いい知れぬ怒りを胸に祖国への路を急いだ。だがその行く手には悪逆将軍ランスの居城、オルベン城「悪魔の巣」の姿があった!!

アリティア軍進行ルート



主力をうかいさせ、ハマーンの杖を手に入れる!!

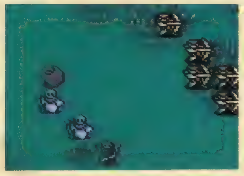
マップの左上にある村には、武器の使用回数を回復するハマーンの杖が隠されている。今後の激戦を考えれば、無理をしてでも手に入れたいアイテムだ。村の付近の山にはドラゴンナイトを始め敵の精鋭部隊が揃っている。第3章の攻略の逆で、主力部隊に山越えをさせよう。その間山越えができない、もしくは足の遅いユニットはAの砦に陣取り、オルベン城の守備を受け持つソシアルナイトを迎え撃とう。山回りで進撃してくる主力の負担を軽くするのだ!!



▲敵の盗賊の中に、ジュリアンの相棒リカードを発見したぞ。早速説得だ!

得ポイント　スナイパーのジョルジュに手を出すな!!

マップ右上の森林には、かつての仲間ジョルジュが率いるスナイパー隊がいるが、このジョルジュ、この章では絶対に仲間にならない。だから説得しようと、うかつに近寄ると、手痛～い弓矢のしっぺがえしをくらう。ここはさわらぬ神にタタリなしの精神で。



◀よほど近寄らない限り彼らから攻撃してくることはない。



◀ジョルジュの武器は「聖弓パルティア」。最強の威力の炎の弓だ!!



◀敵将のトラースはレベル3のシューターだ。



道具屋

きずぐすり	/3	300G
扉のカギ	/1	500G
ライブの杖	/20	1000G
ファイアーの書	/25	500G

武器屋

鉄のヤリ	/38	380G
鋼のヤリ	/28	560G
手ヤリ	/20	600G
細身のヤリ	/30	450G
鉄の弓	/33	330G
鋼の弓	/28	560G

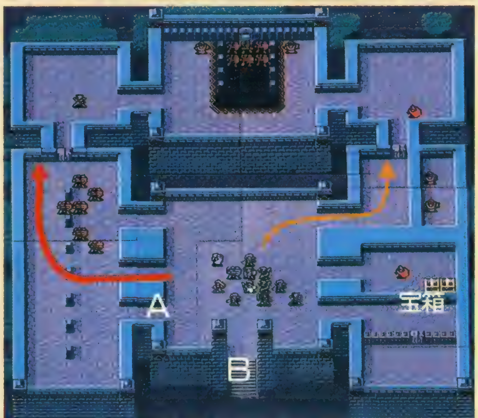
第6章　悪の巣

いよいよ「悪の巣」オルベン城突入の時が来た。多くの民の生き血をすすり、非道の限りをつくしたラング将軍がひざまずく時が来たのである。

第2部初の室内戦闘!　ユニットの配置には細心の注意を…

増援部隊がやっかいなマップ。中央下の階段付近からソルジャーやアーマーナイトがワラワラ出現する。序盤は右のアーマーナイト軍団の弱点をついてリンダの魔法で攻撃! 残りのナイトを中心に増援の迎撃に当たれ!! 城の中心には左からがベスト。宿敵ラングは今までの将軍以上に強力。

アリティア軍進行ルート

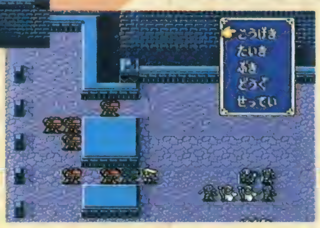




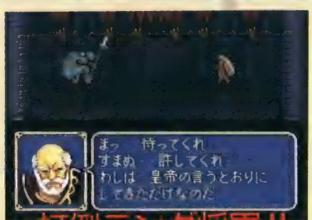
剣士ナバール

オグマのライバルともいうべき孤高の剣士だ!!





▲アーマーナイトで通路にフタをしよう。



打倒ラング将軍!!

開発者から君へ

ＦＣ版の「外伝」が、ＦＣ版『ファイアーエムブレム』のシステムを進化させたものであるのに対し、ＳＦＣ版は、「ストーリー上での続編を作りたい」という発想から生み出されたものです。１作目のほうは、10～15面ぐらいのダイジェスト版にしたかったんですが、結局ストーリー上はずせない面が多くて５面ぶんだけカットしました。その中でもいいマップは、新作に使いまわしたので探してみては？

（任天堂／寺崎）



◀任天堂内での人気キャラは、レナなのだ。

すーぱーぷよぷよのCMモデルが編集部にやってきたっ！

ぷよマスターへの道

SFC ■バンプレスト ■発売中 ■8Mビット ■パズル

『すーぱーぷよぷよ』のCMでおなじみの武田恵子ちゃんと『ぷよぷよ』で遊ぼうという企画が持ち上がった。お相手は編集部対抗ぷよぷよ大会の優勝者・手塚一郎。恵子ちゃんを、一人前のぷよマスターに育て上げるのが目的なのだが、しかし……。




おまけで 手塚一郎です

武田恵子ちゃんとぷよぷよ対決だっ！

「負けられないっス」と手塚は暗い目をしてつぶやいた。「彼女とは、背負っているものがちがうっス」という言葉も口にした。

編集の竹内が「いくら『ぷよぷよ』のCMモデルをやっていても、そんなにうまいわけがありませんから。遊びのつもりで……」といっても耳を貸さない。手塚は「安心してください。覇王の怖さを思い知らせてやりますよ」と、薄い笑みを浮かべるだけだった。

企画の失敗を確信した竹内の背中を、冷たいものが滑り落ちた。

そんな異様な雰囲気の中で、恵子ちゃんと手塚のぷよ対決がおこなわれた。その結果は——!?



結果は？


◀▼左側が恵子ちゃん。いきなり勝負がついた。

ふふん、CMモデルも大したことないなあ

勝負は一瞬でついた。手塚の顔には、不満そうな笑みが浮かんでいた。一方的な勝利だったにもかかわらず。いや、だからこそ満足できないのであろう。手塚は、勝つか負けるかという、ぎりぎりの闘いを望んでいたのだから。

「あーん、くやしいよお。ね、もう1回。もう1回やろう」

納得できない恵子ちゃんは、すかさず再戦を申しこむ。しかし、手塚の反応は冷たかった。

「何回やっても同じっス。まるで基本がなってないっス」

あまりに無礼な発言に、恵子ちゃんは無意識のまま、右ストレートを繰り出していた。


▶「おじゃまぷよ」を降らせるのが、このゲームの基本。


▲「おじゃまぷよ」を大量に降らされて恵子ちゃんは納得できない様子。

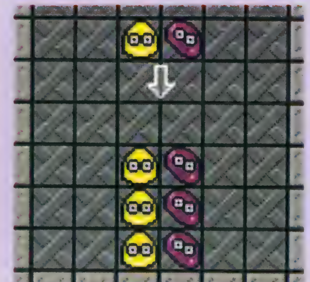

▲すかさず再戦を申しこむが、手塚は首を縦に振ろうとはしなかった。



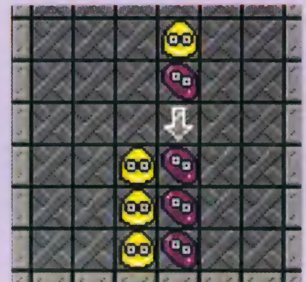
二つの消し方の違いを理解せよ

相手をゲームオーバーにしなくては勝てない。だから、いかに多くの「おじゃまぷよ」を降らせられるかがポイントだ。下の二つの消し方は同じ数の「ぷよ」を消すが、降らせる「おじゃまぷよ」の個数に差が出る。「連鎖」の方が効果的なのだ。

同時消し



連鎖消し





このままでは引きさがれない!?
恵子ちゃん、手塚に弟子入り

『階段積み』をマスターするのだ

さてさて。恵子ちゃん。『ぷよぷよ』が、どういったゲームなのか、わかったかな？

「はい。『テトリス』とかのように、ただ消していればいいわけではないんですね」

そのとおり。いかに「連鎖」というものを作り、相手に「おじゃまぷよ」を大量に降らせることができるかが勝負なんだ。

「結構、陰険ですね」

そう。どうやったら相手が困るのかを考える必要があるしね。

「あ。だから、あたし、負けたんですね」

…………。

「冗談ですよぉ」



▲手塚に弟子入りし『ぷよぷよ』を基礎の基礎から教えてもらうことに。

▼階段積みの理想形▲



▶正しい積み方がわかるかな？◀ 「ぷよ」次の一手

第1問



「えー。ジャマにならないように、はしに置きまーす」手塚：全然ハズレ。色違いの「ぷよ」が降ってきたときは、中央に寝かせる。こうすると「待ち」が広くなるからね。

第2問



「横にして置けばいいのはわかるけど……」手塚：NEXT（次に何が降るのかという表示）を見れば迷わないよ。次が紫と黄色だから、それを利用しやすくすればいいわけだね。

第3問



「あ、これならわかります。このまま下に落とせばいいんですよね」手塚：正解。次の黄色＋紫は、一番左の黄色の上に黄色、二つ積んである黄色の上に紫を置けばいい。

（気を取り直して）「連鎖」させるためには、それなりの積み方をする必要があるのはわかるね。その代表的なのが、左下に掲載した「階段積み」と呼ばれる方法だ。

「うーん。確かに『連鎖』するのはわかるけど……こんなにきれいに積むことなんて無理ですよ」

ところが、できるんだよ。でも、それには「階段積み」のための基礎をマスターしなくてはダメ。

「それが、右上の三つの問題ってわけですね」

そう。この三つの問題をしっかりと理解できれば、「階段積み」を実戦の中で使えるはず。

「ところで、先生。いったい、いくつの連鎖を作れば、相手をやっつけることができるんですか？」

いい質問だね。目標は5連鎖。つまり、左の理想形と同じ数の連鎖があれば、まず勝てる。これを消せば「赤玉」を二つ送りこめるんだ。「赤玉」一つで30個の「おじゃまぷよ」だからね。

「よーし。がんばります」

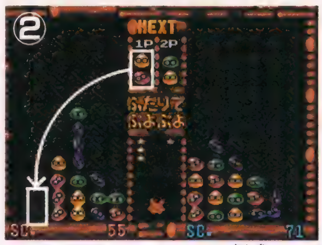
最初は無理しないで、3連鎖ぐらいを目標にするといいよ。

実戦で使ってみると……

「階段積み」を成功させるための考え方を理解したら、今度はそれを実戦で使ってみよう。右の連続写真を見れば、十分可能なことがわかるはず。大切なのは、ひたすら練習すること。慣れてくれば、おもしろいように「連鎖」を組んでゆくことができるのだ。



▲赤と黄色がうまくそろってくれた。次の赤＋緑の置き方はわかるかな？



▲矢印の位置に落とせば4連鎖。しかしここでは欲張って連鎖を増やす。



▲右側に赤が増えて現在5連鎖。ここでスタートさせてもいいけど……。



▲右上の緑と紫を増やすことができた。満を持して赤から連鎖スタート。



▲連鎖が終わると、このとおり。赤玉6個以上の威力。連鎖させすぎ!?

そして再戦――

「階段積み」をマスターし、自信をつけた恵子ちゃん。当然のことながら、手塚に再戦を申しこむ。

手塚は「まだまだっス。その程度の腕では、ぼくに勝てないっス」と言おうとしたが、戦慄の右ストレートが恐ろしく言えなかった。事実、手塚の積む速さと恵子ちゃんのそれでは、まだまだ大きな開きがあったのである。そこで、再戦はハンデをつけておこなわれることになった。

「激甘」対「激辛」

激辛は、スタート直後に「おじゃまぷよ」が30個も降ってくるうえに、『ぷよ』の落下速度が速く、しかも色が1色多い（水色が追加されている）。これは、非常に大きなハンデだった。

そして、再戦。決着がつく直前の画面が左下の写真である。1P側は4連鎖を消化している。対する2P側は、3連鎖させたが、威力の違いは明らかだった。

勝負あり！

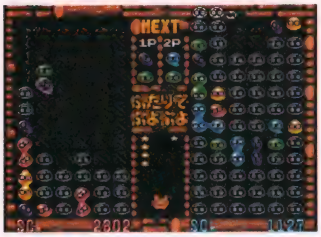
恵子ちゃんの勝ちだった。

そのとき、恵子ちゃんは手塚の弟子からライバルになった。

武田恵子（たけだ・けいこ）プロフィール



生年月日	1977年5月24日
出身地	千葉県
身長	158cm
サイズ	B 82cm
	W 56cm
	H 84cm
趣味	料理
芸歴（CM）	JA共済
	ロッテ「フルーツ繊維飲料」
	バンプレスト「ぷよぷよ」
	丸大ハム「うす塩」
	クレハ工業「シーガーホース」



▲ハンデありとはいえ、「階段積み」で勝利をおさめたのは見事である。



▲決着がついた瞬間、思わず信じられないといった表情を浮かべる恵子ちゃん。



▶そして勝利のVサインだ。

▶「階段積み」をマスターした恵子ちゃんに手塚から初級の卒業証書が贈られた。



お約束 最後は『す～ぱ～ぷよぷよ』（に関係ない）対談だっ！

手塚：えー。対談です。見出しには『す～ぱ～ぷよぷよ』に関係ない、とありますが、全然関係ないと困ってしまうので（笑）、まずは『ぷよ』のCMに出ることになったきっかけとかを。

恵子：オーディションを受けないか、という話があったんです。

手塚：それに見事、受かった。

恵子：はい。でも、大変でしたよ。バスケットボールを「ぷよ」に見立てて、驚いたりとかの演技をしなくちゃならなかったんです。



手塚：競争率は高かった？

恵子：正確にはわかりませんが、大勢の人が来てましたね。

手塚：CM撮りでの苦労話は？

恵子：実際にCMを見ていただいた人ならわかるんですが、びっくりして髪の毛が逆立っているシーンがあるんです。それを、かつらとか使わずに、針金で髪を立たせた、というところかな。

手塚：好きなゲームはある？

恵子：ゲームボーイで『テトリス』を結構やりましたよ。

手塚：対戦も？

恵子：ひとりで、ずーっとやってました。暗いかなあ（笑）。ほかにはマリオとか……あ、『ファイナルファイト』も好きですね。

手塚：敵をバシバシ殴ると気持ちがいいよね。ぼくも今日、右ストレートを入れられたし。

恵子：（笑）

手塚：趣味は料理とありますが。

恵子：瓦せんべいを焼きます。

手塚：げ。意外。クッキーやケーキという答えを予想してたのに。それでは、最後に対戦の感想を。

恵子：楽しかったです。ソフトがほしくなっちゃいました。





編集：さんざんなことをされて、手塚が憎くなりませんでしたか？

恵子：なりませんよ（笑）。とっても、いい人だと思います。

手塚：よかった（笑）。

恵子ちゃんをTVでチェック！

年末年始に『す～ぱ～ぷよぷよ』のCMの第2弾が放映されることになったぞ。もちろん、今回も武田恵子ちゃんが登場する。しかも、晴れ着姿！　これを観なくちゃ、『ぷよ』ファンとはいえないね。ゲームで遊ぶのもいいけれど、TVも観よう！



▲CMのスチールだ。動いている恵子ちゃんを観たい人はTVで！

美少女戦士 セーラームーンR



SFC

■バンダイ　■9800円〔税別〕　■12月29日発売
■アクション　■16Mビット

今年の8月に、スーパーファミコンで発売された『美少女戦士セーラームーン』。早くも第2弾がパワーアップして『美少女戦士セーラームーンR』になって登場よ。

STAFF

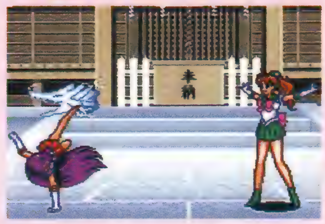
プログラマー	寺崎　基治
デザイナー	貞森　康毅
	藤田　純一
プランナー	小原　伸之
サウンドプログラマー	林　克洋

発売直前!! 完全攻略よ……♥

セーラー戦士5人に新キャラちびうさをくわえた6人が登場する『美少女戦士セーラームーンR』。今回は、各セーラー戦士に新たな必殺技がくわわり、さらに激(はげ)しくなっているぞ。当然、前作同様に2人同時プレイも楽しめ、合体技を使うこともできるのだ。また、期待を裏切らずアニメ原画を基にグラフィックを描き起こしているので、動きがとても滑(なめ)らかになっている。さらにセーラー戦士どうしの対戦モードがついているのだ。残念なことに、対戦モードでちびうさだけは選ぶことができない。最強のセーラー戦士をめざせ!!



▲2人プレイでしか出せない合体技。敵に向かって投げつけよう。



▲夢のセーラー戦士どうしの対決が、ついに実現。みんなコレを待ってたんス。

愛と正義の美少女戦士たち!!

ひとえに『セーラームーン』が子供から大人まで人気があるのは、中学生らしからぬナイスバディーの5人の美少女戦士に魅力(みりょく)があるからだろう。ここでは、その魅力あるセーラー戦士たちを、全員紹介していくぞ。



▲5人とも、みんなカワイイ女の子。君ならどの子を選ぶ!?

セーラームーン



セーラー戦士たちのリーダー格だが、いまいち頼りにされていない。ドジで泣き虫でも、実はムーンプリンセスなのだ。

セーラーマーキュリー



IQ300とウワサされる天才少女。5人の中では一番冷静な判断力を持っている。チェスの腕前もかなりキテるらしいぞ。

セーラーマーズ



お嬢さま学校に通う、ちょっぴり勝ち気な霊感少女。実家が神社なので、普段は巫女さんをしている。怒るとコワイ。

セーラージュピター



5人の中で最も背が高く、怪力。一見コワそうだけど、ホントはやさしい女の子。お料理とアイススケートが大得意。

セーラーヴィーナス



一昔前まで、世間を騒がせていたセーラーVことセーラーヴィーナス。ちょっぴり、おっちょこちょいなところがある。

ちびうさ



30世紀の未来からやってきた、小学生の女の子。泣きだすと、とんでもない力を発揮する。幻の銀水晶を探している。

今度の敵はブラックムーン!?

前作では、クインベリルとの壮絶な戦いを見せてくれたものだったよね。今回はプリンス・デマンド率いる、ブラックムーンとの戦いになっているぞ。ステージは全4面で構成されていて、ステージの終わりにはブラックムーンの幹部たちが待ち受けているのだ。



STAGE1 T.A女学院文化祭

最初のステージは、T.A女学院が舞台になっている。妖魔もそんなに強くないので、サクッと進んでいけるはずだ。マーキュリーとちびうさ以外のキャラは、妖魔をつかんだら2回殴って投げてしまう黄金パターンがとっても有効!!。このステージは、技の練習場所と思って進め!!





▲つかんだら2回殴って投げ。妖魔の体力をかなり奪えるぞ。

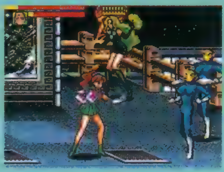
VS エスメロード 投げではめ倒せ!!

★パワーデータ★	
アッパー	8
チョップ	8
キック	8

このステージの最後には、デマンドの幹部の一人、エスメロードがひかえている。こいつも黄金パターンで倒すことができる。体力が少なくなると、ジュリアナダンスで妖魔を呼ぶのだ!!



▲2人プレイなら、キャッチボールのようにはめ倒せるぞ。



▲エスメロードが、妖魔を呼ぶ前に倒すようにしよう。

STAGE2 不思議な世界 ファンタジーアトラクション

このステージでは、途中から水のうえをイカダに乗って進んでいくのだ。妖魔を水の中に落とすと、一発で倒すことができる。飛びげりか、投げ技を使ってまとめてやっつけてしまおう。調子にのって自分が落ちないようにね。



▲うまくいけば妖魔が出た瞬間に、落とす事も可能。

VS サフィール 着地ぎわをねらえ!!

デマンドの弟との噂があるが詳しいことは不明。攻撃力はたいしたことはないが、連続で入れてくるパンチには注意。サフィールがジャンプしてきたら、着地ぎわにつかみ黄金パターンでやっつけてしまおう。

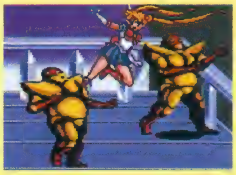
★パワーデータ★	
投げ	8
パンチ	8
ジャンプ攻撃	8
オーバーヘッドキック	8



▼こちらから飛び込むと、返し技をくらうのだ。

STAGE3 30世紀の未来 クリスタルトーキョー

このステージから、妖魔が格段に強くなっているので注意が必要だ。妖魔によっては、不用意につかみに行くと逆につかまれてしまうぞ。飛びげりや飛び道具を使うのがオススメだ!!



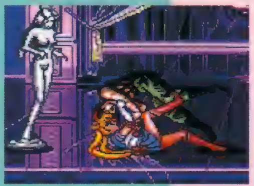


VS ルベウス うえから攻めろ!!

★パワーデータ★	
パンチ	5
ウォーターブリザード	8
投げ	20
ダッシュパンチ	20
ファイヤーカノン	24

アニメでは、あやかしの四姉妹を従えて登場していたルベウスだが、残念ながらゲームでは四姉妹は出てこないのだ。ルベウスは不用意に近づくと危険なので、ジャンプで飛び込み連続技をキメるようにしよう。離れた間合いからの飛び道具に注意。

▼ジャンプで飛び込み、投げることも可能だ。



デンジャラスな敵キャラたち! みーんなまとめて、おしおきよ♥

●戦闘員

▼戦闘員のダッシュパンチは特別強力で、横座標が合うと画面外からでもしかけてくるぞ。



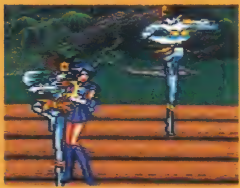
●アツゲッショ



▲アツゲッショの口からはき出されるブレスは、通常の4倍のダメージ。もうイヤすぎる。

●アボガードラ

▼アボガードラの回転剣の攻撃は、連続でダメージをあたえるので注意が必要だ。



●ダンブル



▲緑色のダンブルは、つかみ技がとても強力だ。不用意に近づくと速攻でつかまれてしまうぞ。

●フウライキ

▼このジャンプ電撃攻撃は、通常の6倍以上の威力。しかも、スピードが速くよけにくいのだ。

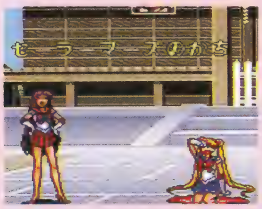


しびれるぅ!!

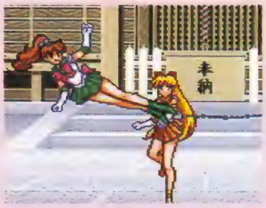
きのうの友は今日の敵!?

やっぱり熱い!! 対戦プレイ

なんといっても『セーラームーンR』の最大の特色は、この対戦モードでしょう。5人のセーラー戦士どうしの対決は、ウハウハ、もとい、ドキドキものだ。このモードではＬＲボタンで相手の攻撃をガードすることができる。最強のセーラー戦士は誰の手に!?



◀勝敗は例によって、先に二本取ったほうが勝ち。



◀セーラー戦士それぞれの特長を見極めよ!!

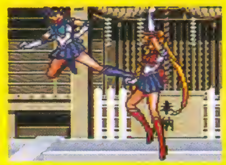
うさこで勝つ!!



セーラームーンは攻守ともバランスの取れたキャラで、飛び道具のスキも少ないのだ。必殺技、ライジングムーンが出しづらいのが難点。



◀相手の横ラインにあわせ、ムーンティアラで押しまくれ。



◀相手が近づいてきたら、ライジングムーンでキメろ!!

亜美ちゃんで反省させる



マーキュリーは攻撃力が弱い分、移動スピードが速いので奇襲戦法を使おう。飛び道具を撃つときのスキが大きいので、多用は禁物だ。



◀飛び道具は撃つまでの時間が、かなり大きいぞ。

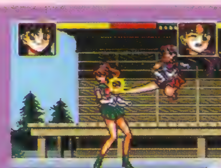


◀飛びげりから投げの奇襲が、とってもキマりやすいのだ。

レイちゃんでせっかん



マーズは他のキャラに比べてジャンプ力があり、空中戦が得意。飛び道具のスキも少なく、必殺技も出しやすいイケイケタイプキャラ。



◀ジャンプの高さで空中戦だ。ロケッティアって感じかな。



◀必殺技の破邪炎舞脚は出しやすく、威力も強力だ。

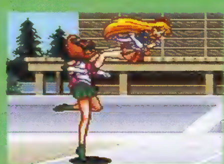
まこちゃんにまかせな!!



ジュピターは移動スピードが遅いけど、攻撃力がすさまじい。パワーで押せ押せタイプだが、技のモーションが大きいので気をつけよう。



◀通常技であるストレートは、威力もありリーチも長いのだ。



◀必殺技ダブルアクセルは、攻撃力があるけど出しづらい。

美奈子ちゃんもヤルー



ヴィーナスは攻守バランスの取れたキャラで、必殺技も出しやすい。必殺技であるヴィーナス・ラブミー・チェーンはリーチが長く強力だ。



◀相手が飛んできても、大げりでカンタンに落とせるぞ。



◀飛び道具はスキが大きいので、けんせいに使おう。

武内直子先生インタビュー



アニメ『美少女戦士セーラームーンR』の原作者、武内先生にインタビューをしたぞ。

★『セーラームーン』のキャラクターにモデルはいるのですか？

武内：います。友人には、うさぎちゃんはわたしによく似てる（性格が）とよくいわれます。

★スーファミ版の『セーラームーンR』はプレイしましたか？

武内：『セーラームーンR』は、すっごくできがいいっ!! セーラー戦士対セーラー戦士はもーキャピキャピかわいいわ、うるさいわ、細かくよく動くわで感動ものです。これが夢だったの。

★自分でゲームを作るとしたら、どんなのを作ってみたいですか？

武内：カワイイ女の子がいっぱい出てきて、ケンカや悪さをするゲーム!! たのしそー。

★ポルシェカレラⅡを乗りまわしているというのは本当ですか？

武内：本当です。カレラ(85年型)と、カレラⅡを乗りまわしています。ちなみに今ルーフがほしくて、ゼッタイ買うぞーっ!!

開発者から君へ

「最強の美少女戦士!? ちびうさ登場!!」。ファンの皆さまから熱烈な続編希望の声をいただき続け、スタッフ一同不眠不休で開発に取り組んだ結果、ＴＶアニメの進行と非常に合った設定で皆様に遊んでいただける事になりました。対戦モードの搭載、１Ｐ時の超必殺技や２Ｐ合体強力技など盛りだくさんです!! （バンダイ／湯野）


美少女戦士
セーラームーンR
土曜夜7時 テレビ朝日系放送
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画

月にかわっておしおきよ♥

ぜ〜んぶ見せちゃう セーラー戦士㊙技&必殺技パーフェクトマニュアル!!

セーラー戦士 / 必殺技A / 必殺技B / 超必殺技 / ㊙空中殺法

セーラームーン



パワー	3
スピード	3
操作性	3
必殺技	5
キュート度	4
ハラハラ度	3

必殺技A ムーンティアラ・アクション

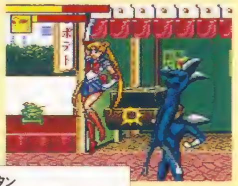
額のティアラを相手に投げつける一種の飛び道具。ストーリーモードではタメが必要。



ストーリーモード	Yボタンため撃ち
対戦モード	Aボタン

必殺技B ライジング・ムーン

ゲームオリジナルの必殺技で、かなりの範囲に判定があり、上昇、下降中の間は無敵なのだ。



ストーリーモード	Aボタン
対戦モード	←↙↓↑+Aボタン

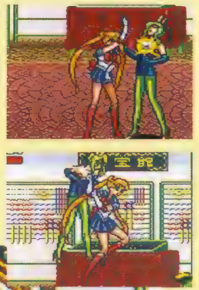
超必殺技 ムーンプリンセス・ハレーション

ストーリーモードの1人プレイでしかできない、超必殺技。使用回数も限られている。



㊙空中殺法 ラビット・バックフリップ

相手をつかんだときにBボタンでジャンプし、Aボタンを押すことによって空中殺法ができる。残念ながら対戦では使うことができないのだ。どのキャラも同じ操作でできるぞ。





リフレッーシュ

セーラーマーキュリー



パワー	2
スピード	5
操作性	4
必殺技	3
キュート度	5
ハラハラ度	3

必殺技A シャボン・スプレーフリージング

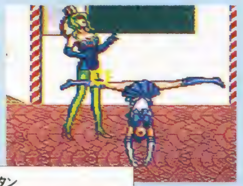
相手を一瞬で、凍らすことのできる飛び道具。離れた相手に撃つのが、とても有効だ。



ストーリーモード	Yボタンため撃ち
対戦モード	Aボタン

必殺技B リバース・ブレイク・ステップ

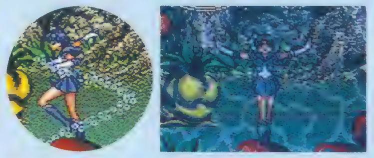
体を反転させ相手をけり倒す、まるで某ゲームの春○みたいな技っスね。



ストーリーモード	Aボタン
対戦モード	→↓↙ Aボタン

超必殺技 シャインアクア・イリュージョン

画面にいる敵全体に、ダメージをあたえることができる超必殺技。ピンチのときに使おう。



㊙空中殺法 アクエリアス・ネックブリーカー

いつもはおとなしいセーラーマーキュリーの技の中で、たいへん激しい技のひとつ。技をかけたあとに、マーキュリーがしばらくそい寝をしてくれるのがたまりませんよ。





そい寝モード!?

セーラーマーズ



パワー	4
スピード	3
操作性	5
必殺技	4
キュート度	2
ハラハラ度	5

必殺技A ファイアーソウル・バード

炎の鳥を、相手に向けて飛ばす飛び道具。くらった相手は、全身火だるまになってしまう。



ストーリーモード	Yボタンため撃ち
対戦モード	Aボタン

必殺技B 破邪炎舞脚(はじゃえんぶきゃく)

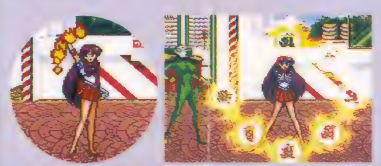
腕を軸に体を回転させ、長い足で相手をけり倒す必殺技。ハイヒールでおしおきしましょう。



ストーリーモード	Aボタン
対戦モード	←↙↓↘→+Aボタン

超必殺技 バーニング・マンダラー

セーラーマーズ最大の必殺技で、画面全体を灼熱の炎で燃やしてしまうのだ。



㊙空中殺法 カーフブランディング・ヒート

つかんだ相手を空中から、心臓を押さえつつ地面にたたきつける恐ろしい技である。やはり守護星が火星だけあって、激しい性格のようです。くれぐれも、怒らせるのはヤメましょう。





ハートブレイカー

セーラージュピター



パワー	5
スピード	2
操作性	4
必殺技	5
キュート度	4
ハラハラ度	4

必殺技A シュープリーム・サンダー・ドラゴン

雷のドラゴンを、相手に飛ばす飛び道具。ドラゴンを食らった相手は、感電してしまう。



ストーリーモード	Yボタンため撃ち
対戦モード	Aボタン

必殺技B ジュピター・ダブルアクセル

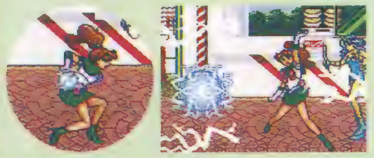
体を回転させ、得意のアイススケートをするような足の動きで、相手をふっ飛ばす必殺技。



ストーリーモード	Aボタン
対戦モード	←↘↑↓+Aボタン

超必殺技 スパークリング・ワイドプレッシャー

ジュピター最大の必殺技で、画面全体をスパークさせ感電死に至らしめる。



㊙空中殺法 ハイボルテージ・バスター

空中で関節技をキメているようにしか見えない技。さらに、自分の体重をかけつつ地面に落としているようだ(スゴク痛そう)。技の威力は5人の中で、最強を誇っている。





サブミッション!?

セーラーヴィーナス



パワー	4
スピード	3
操作性	5
必殺技	5
キュート度	4
ハラハラ度	5

必殺技A ローリングハート・バイブレーション

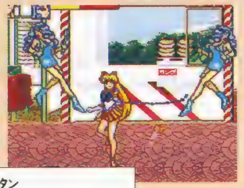
ハート形の光線を、相手に向けて放つ飛び道具。くらった相手は、もうメロメロ状態になる。



ストーリーモード	Yボタンため撃ち
対戦モード	Aボタン

必殺技B ヴィーナス・ラブミー・チェーン

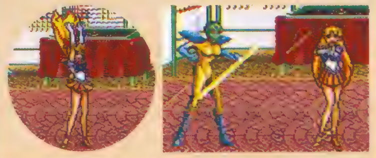
体を回転させて、愛のムチを振りまわす必殺技。かなりの広範囲にまで、あたり判定がある。



ストーリーモード	Aボタン
対戦モード	→←→+Aボタン

超必殺技 クレッセント・ビーム・シャワー

セーラーヴィーナス最大の必殺技で、ビーム光線を画面全体に雨のように降らせるぞ。



㊙空中殺法 ビューティフル・ステップ

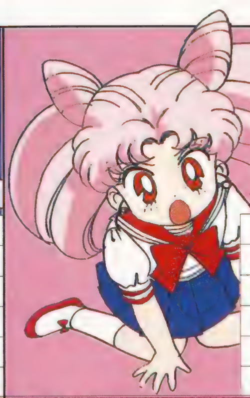
相手を空中で投げたあとに、パンプスでけり落とす空中殺法。ヴィーナスの美しいあんよに、ふみ殺されるなら相手も本望でしょう。でも、コレって、すごく痛そうな気も……。





ワンダフル!!

ちびうさ



パワー	2
スピード	4
操作性	5
必殺技	4
キュート度	5
ハラハラ度	2

必殺技A コメットシャワー

傘から星形の光線を、相手に向けて放つ飛び道具。小さいながらも、威力はスゴイのだ



ストーリーモード	Yボタンため撃ち
対戦モード	

必殺技B コメットチェリー

傘を軸に体を反転させる、回転中のコマみたいな必殺技。いつもより、多くまわしています。



ストーリーモード	Aボタン
対戦モード	

超必殺技 ルナPアタック

ちびうさちゃんのアイテムであるルナPを、画面全体に投げつけて攻撃する超必殺技。



これでもうカンペキね



美少女戦士セーラームーンR

コマンドは、プレイヤーが右をむいている場合です。

ファン必読!!

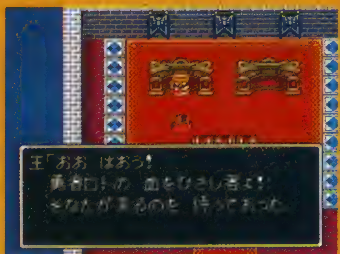
ラジオ・毎日放送『ウワサの覇王伝説』
すぎやま・堀井対談を誌上で再現!!
（62ページを見よ!!）

DRAGON QUEST I・II

伝説がふたたびよみがえる……

ドラゴンクエストI・II

SFC ■エニックス ■発売中 ■9600円〔税別〕
■RPG ■バッテリーバックアップ



SFC版『I・II』の発売を記念して、もはや伝説の域まで達した怪物RPG「ドラクエ」を、覇王が総力をあげて特集する。「ドラクエ」のルーツはここにある!!（キッパリ。）

ここからすべてが始まった……
ロト伝説三部作

FC ドラゴンクエスト



◀ファミコン初のRPGとして注目を集めた。'86年発売。

FC ドラゴンクエストII



◀パーティー制を採用。難易度はシリーズ中一、二。'87年発売。

FC ドラゴンクエストIII



◀ロトシリーズの完結編。ブームが爆発した作品。'88年発売。

『ドラクエI・II・III』は、時を隔ててアレフガルドを舞台に描かれる、スケールの大きな一つの物語になっている。勇者、ロトの伝説をめぐるお話だ。

『I』でプレイヤーはロトの血を引く者として、竜王から光の玉を取り戻すべく立ち上がる。『II』は『I』の時代から約100年後が舞台。主人公は『I』で活躍した者の子孫たちだ。

『III』の設定については秘密にしておくが、その冒険を終えたときアレフガルドの秘密、そしてロト伝説についてなど、すべての謎が明らかになるのだ。

現在進行形のもうひとつの伝説 SFC

ロトシリーズは『III』で完結。その後はというと、『IV』から〝天空シリーズ〟が新たにスタートしている。今のところ天空シリーズの全貌はまだ見えていない。次回作に期待ってとこだね!!



I リムルダールまでを一挙にガイドする!!

旅の始まり ラダトームの城

冒険はここからスタートする。王様の話はもちろん、お城の人々の話も残らず聞いておこう。また、冒険の書を記録できるのは、アレフガルド中ここだけだ。



▲遠慮なくいただいておこう。アレフガルドにある宝箱という宝箱はすべて君の物というつもりで、ね。

▼つぼとタンスを見たらすかさず、LかRボタン!! 世界を救うためには、なりふりかまっちゃいられない？





うっこのジジイは…!!

◀ファミコン版をやった人は、にやりと笑うかもしれない……。ちょっと秘密ありだよ。

II オープニングからドドーンとガイドする!!

SFCオリジナル!! オープニング

ＳＦＣ版につけ加えられたオープニング。ムーンブルク城をハーゴンの手先どもが襲う!! いきなり盛り上がりを見せるぞ!!

ムーンブルクの落城!!



▲突如ムーンブルクを襲う魔物たち。王女を逃がした王は、奮戦むなしく息絶えてしまう。生き残った１人の兵士は、ローレシアの王に異変を知らせるのであった……。

国をまたがって進化したドラクエI・II

実はアメリカ版の『ドラクエII』(NES Dragon Warrior II）には、すでにオープニングが入っていた!! 『I』の方もキャラが上下左右向くなどの改良が加えられている。国をまたがって改良に改良が重ねられてきてるんだね。



▲NES Dragon Warrior II のオープニング。

冒険の拠点になる町 ラダトームの町

隣のお城と共に冒険の拠点となるべき町。ホイミを覚えるまでは、この町の宿屋を利用しよう。また、どこかで呪いにかけられて困ったら、ここに戻ってくるといいぞ。



◀王様からもらったお金ですぐさま装備を整えよう。序盤の武器・防具はこの町で。

温泉のわき出る名所 マイラの村

この村では、南の島の情報、そして王女に関する情報が聞ける。村の左上には、入れないけど露天風呂があったりする。



◀ウワサの露天風呂。詳しくは言えないけど、怪しいと思った人、君は正しい。

初の本格ダンジョン 岩山の洞くつ

「練習ダンジョン」という位置付けにあるのが、この洞くつ。当然敵も出現するぞ。中になにがあるかはひ・み・つ。

たいまつを忘れるな!!

▶『I』ではダンジョン内で明かりが必要だ。たいまつを用意していこう。



昔語りの町 ガライの町

アレフガルドの北西に位置するこの町には、偉大なる詩人ガライの墓があるらしい。最初に行ったときには発見できないと思うけど、あせる必要はないぞ。カギが手に入ったら、もう一度戻ってこよう。

水の都 リムルダールの町

この町のどこかで、待望のアイテムを買うことができる。スペアを含めて2個買っておこう。無事この町にたどり着いたのなら、とある洞くつを通ってきたはず。洞くつの中ではもちろん〇〇を××してきたよね!?

大事な何かがある!! かも知れない……



▲ここで聞ける情報は重要なものばかり。聞き逃すなよ!!

伝説が眠る洞くつ ロトの洞くつ



▶洞くつの中で君を待つものは!? このダンジョンには敵はいないのでご安心を。

ラダトームからガライに向かう途中で洞くつの入り口を見つけたら、それがロトの洞くつだ。この洞くつの中で、君がこの地でなにをやるべきかが明らかになるだろう。

冒険のスタート ローレシアの城

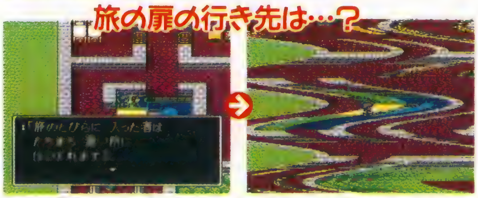
冒険のスタートだ。人々の話を聞くのはもちろんだけど、武器・防具の装備も忘れずにしておこう。IIにはカギがかかった扉がたくさん出てくるから、忘れないようメモにチェックしていこう。

仲間を捜し出せ!!



◀君がまずはじめにやるべきことは、どこかにいる仲間を捜し出すこと。パーティーを組まないことには、ハーゴンになんか勝てっこないからね。

旅の扉の行き先は…?



▲旅の扉からつながるところは、冒険の後半にならないと行けない。移動中はSFC版ならではの演出が!!

出会いの町 リリザの町

サマルトリアに向かう途中にある町。人々の話はすべて聞きもらすな!!

この先話がなかなか進まなかったら、もう一度来てみるといいかもしれないよ。

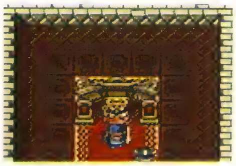


▲FCでは『III』から加わった預かり所が!! アイテム探しの楽しみも増えるのだ。

もう1人のロトのお城 サマルトリアの城

王子を捜してここまでやってきても、ここで会うことはできない。王子に関する情報は、王様をはじめいろんな人から聞けるので、もらさずチェックしよう。

ここを旅立つ前に、この城を拠点にちょっとだけレベルを上げておこう。



▲王子の行き先は、この王様が知っている。はたして次の行き先は……?

王子はどこだ!!



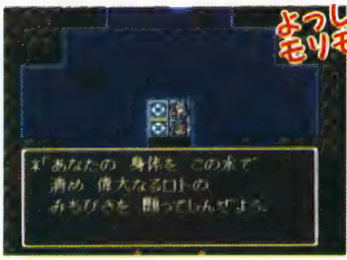
◀王子の妹ちゃんの話はとても重要なヒントなのだ。今はまだ意味がわからなくてもとりあえずメモメモ。

冒険者の登竜門 勇者の泉

戦いに旅立つ者はこの泉を訪ねるのが、この国の習わし。王子が見つからなくても、ここで敵と戦ってレベルを上げておくのも手だ。



よっしゃあ!! モリモリいくぜ!!

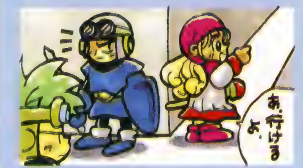


◀このじいさんに話しかけると、なんとHPの回復をしてくれる。ということは、レベルアップにはもってこいの場所ってわけだ。

困ったとき役に立つ ～DQ I・II～ 謎とき標語集

町の中 1キャラ分でも 道は道

解説 歩けるところはすべて歩け。一歩間違うと外に出ちゃいそうな所でも、歩いてみるとなにかあるかも……。



気をつけよう くらやみ全部が 壁じゃない

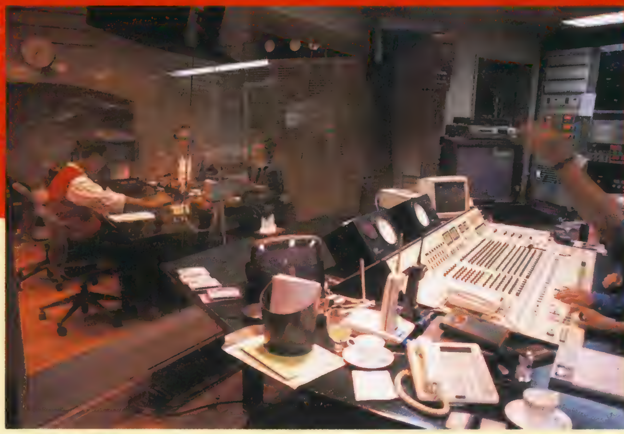
解説 一見すると壁に見えるところでも、壁とは限らない。念入りにチェックしても損はないはず。



ラジオ・毎日放送『ウワサの覇王伝説』

堀井雄二・すぎやまこういち DQを語る!!

「ドラクエ」シリーズの音楽を担当する、すぎやまこういち氏のラジオ番組に、堀井雄二氏がゲスト出演!! ラジオに先がけ、誌上で二人の熱い声を届けよう!!



ドラクエII実況放送！

〈司会の柏木アナウンサーが番組中『ドラクエII』をプレイ。実況を交えながら番組は進む〉

すぎやま これで放送中に柏木さんが死んだりなんかしたら、僕ら2人で手をたたいてやんや喝采しますから。わーいわーいって言って（笑）。

柏木アナ そうおっしゃるならぼくもね、『ドラクエ』はハマりましたから、よーし、じゃ本気で……。

堀井 オリジナルより多少楽にしてあるつもりなんですけどね。今のバランスに直した、っていうか。

〈話の途中でレベルが2に上がる。間髪入れずに薬草でHP回復〉

すぎやま あ、プロだねぇ。レベルが上がってから使うあたりが、なかなか。

柏木アナ そうでしょう！ 薬草を最初から四つも持って歩いてるんですよ。

堀井 薬草の値段も下げたんですよ。前は、なにこれ？ってくらい高かったですから。



▲DQシリーズの音楽を担当するすぎやま氏。ゲームをこよなく愛する1人だ。

〈そうこうしているうちにモンスターとの戦闘になる〉

柏木アナ これはやっぱり、おおなめくじとスライムだったら、強い方（おおなめくじ）からやっつけた方がいいんですよね。

堀井 いや、一撃で倒せる奴から倒した方が受けるダメージは少ないですよね。とにかく、数を減らしていくという戦法。

すぎやま そうね。まぁ、でもね、これは趣味もありますからね。俺はまず強いやつをやっつけたいという元気な人もいるし、弱い方からとにかく無難にいこうという人もいますから。

柏木アナ 兵法としては「弱いところに風穴をあけて」ということですか。

堀井 そうですね、ええ。あと、買い物にしても武器を集中的に買う人と防具を買う人がいるんですよ。どっちがいいかってのは一概に言えないですけど。

すぎやま これをやるとその人の性格が出ちゃう。西武ライオンズの森監督がやったら、まず防具から買うでしょうな（笑）。

美しかった思い出を再現

〈番組の進行の都合上、ここでいったんコントローラーを置いて〉

柏木アナ 『II』の冒頭のシーンから、SFCに移植されて変わった部分を見せられると、FC版をやった人なら「おっ、違うな」なんて気になりますね。

堀井・すぎやま そうですね。

柏木アナ あそこの音楽も新しく作られたということで。

すぎやま はい。

柏木アナ 他にも、L・Rボタンを押せば話をするとか、調べるとかができるようになって操作性が非常によくなったとかありますが、ストーリーの展開としては？

堀井 基本的にストーリーは変えてないんですよ。ただ、なんというのかな、昔やったゲームなので、けっこう思い出が美しくなっている部分があると思うんです。ぼく自身もやってみて「あれ、こんなだったっけ、このセリフ」みたいに妙にあっけなく感じる部分がいくつかあったんです。じゃ、そのまま移植するんじゃなくて、美しかったその思い出を再現しようって作ったのがこれなんですよ。

スーファミ版はここが変わった！

柏木アナ （『II』のオープニングの）ムーンブルク襲撃のシーンのような、今回プラスアルファでつけた部分は他にもありますか？

堀井 もともとシナリオにあって結果的にはFC版で入らなかったイベントが今回再現できてます。当時、「もう書いちゃったんだけれども最終的に時間もメモリもない」っていうんでFC版ではそのイベントを切っちゃったんですよ。それを、じゃ復活させようっていうことになって。

柏木アナ たとえば戦闘シーンで呪文をかけたりしますが、そういうときには、たとえば火の玉が飛んでいくとか……。

堀井 そういう演出も入ってますよ、当然。



柏木アナ ということは、以前の『II』をやった人でも、もっと楽しめちゃうということですね。

堀井 そう。あと、FC版だとパレットとか色の関係で、モンスターの何匹かが並ばなかったっていうのがあるんですが、SFCだと並んじゃうんで、ある意味じゃモンスターが強くなっているかもわからないです、パーティーとしてね。

すぎやま おいしい、うれしい話もあるよね。FC版にはなかったけれども、今度はつぼがあったらとりあえずのぞいてみようっていうね。

堀井 タンスもそうですね。開けられるし。

堀井雄二 すぎやまこういち DQを語る!!

ここがおすすめ！

柏木アナ　(ゲーム中の)おすすめのシーンがもちろんおありになると思うんですが、一番(序盤から)近いところではどういうところですか？

堀井　いくつかありますが、まあ3人が出会っていくっていうのがいいですよね。

柏木アナ　いろんなアイテムを使って、出会ったりする部分ですね。すぎやま先生はいかがですか？

すぎやま　ぼくは、今回『ドラゴンクエストII』のために作った新曲『パストラル』『カタストロフ』。それから『レクイエム』という曲がまったく新しく重みがついて、冒頭の兵士がやられたところのイベントにも使われてます。オープニング・ストーリーを見ながら、ゆっくり音楽を聴いてほしいなあと思います。



柏木アナ　音楽が常に流れている、その音楽が思い出として残っていくっていう、不思議なゲームですよね。

堀井　そうですよね、ええ。

ゆっくりと楽しんでほしい

柏木アナ　12月18日の発売ですからもうお買いあげの方も大変多いんですが、これ『I』と『II』と2本分ですからね、お正月は当然これをやっちゃうっていう雰囲気になりますね。

堀井　まあ、そうですね、総体的に30時間から40時間くらいでクリアできると思うんですけども、普通の人で。早い人はもっと早いですけどね。

柏木アナ　でも30時間といっても一日まるまるやる訳じゃないですから、おそらくお正月は「ドラクエ正月」という人生の1ページがみなさんに刻まれるかもわからないと思います。

すぎやま　まあ、ゆっくりやってほしいですね。

堀井　そう。いろんな所に行っていろんなことをやれば、それだけ用意してあるんで、早解きするんじゃなくて、この世界にゆっくり住んでほしいですね。

どうなる!? ドラクエVI

柏木アナ　最後の最後、これ本当はラジオをお聴きのみなさんは「どうして早くそれを聞かないんだ!!」とみんな思ってると思うんですが、ここで聞いちゃいます。『ドラゴンクエストVI』の件なんですが。

堀井　ああ、来ましたね。

すぎやま　来たな！(笑)

堀井　今やってます。

柏木アナ　やってるってのは、もうできて試してるんじゃなくて、作ってるって世界ですか？

堀井　最中ですね。指定もある程度決めて、今それに合わせてパワー処理で作っていかなきゃならないという段階です。

柏木アナ　音楽の方は、ご依頼はまだ？

すぎやま　ええ、やってくれという話は来てます。それから、『ドラクエVI』の、こういうゲームにするんだという基本方針みたいなもの、つまりプロットは、うかがいまして。

柏木アナ　それはどういうものなんですか？

堀井　それは内緒なんですよ。今言っちゃうと、発売までもたなくなっちゃうんで(笑)。気が変わってもいけないし。あとは、グラフィックの人とはいろいろやってて、ある程度マップもあがってきたんで、そろそろすぎやま先生に見てもらって、よりイメージを深めてもらおうということなんですけど。

柏木アナ　そうですか。(聴取者に向かって)みんな、いよいよ楽しみにしてくれていいかな？　ハハハ、……もうちょっと言える情報ありませんか？

堀井　そうですね、ちょっと方向性を変えてみようと思うんですよ。『V』では、けっこうドラマ性を追求したんです。でもその分ちょっと自由度は少なかったかなという風に思いまして。インタラクティブという意味で、プレイヤーが自由に遊べる世界を用意して発見のゲームにしてみたいなという風に考えてます。「自由」と「発見」。これが『VI』のテーマなんです。

柏木アナ　「発見」というと裏ダンジョン、隠しアイテムとか？　……、どちらも返事してくれない。

すぎやま　というか、たとえば、『ドラクエIII』なんかはどういう順序でイベントをクリアしていってもよかったでしょ。ジパングを後回しにするとか。いろいろ旅してる間に、あっここにこんな町があった！　なんていう驚きがあったり。そういう部分があるのかなあ、とぼくは想像してます。

堀井　そう、近いですよね。『III』のあの自由度にさらにいろんな意味で進化させたものが付くと思ってもらえれば。

柏木アナ　(さらにつっこんで)それ以上はもうダメですか？

すぎやま　もう、柏木さんの目尻が下がってるよ(笑)。

堀井　あと、パラメーターをちょっといじって、いろいろ遊べるようにしたつもりです。「賢さ」とかいろいろありますよね、あれを1個変えてちょっと……。よりキャラクターに感情移入できるように。

柏木アナ　ここまでかな……？

堀井　『V』でモンスターを仲間にして好評だったんで、あれをより進化させた形でやりたいなんて思ってます。その仕様ももうあがってます。

柏木アナ　そうですか。(しつこくつっこんで)それから？(笑)

堀井　そうですねえ(笑)。あと本当言うとね、サブタイトルももう決めちゃったんですけどね。これはまだちょっと言えないんです。



▲DQの生みの親、堀井氏。DQVIのプロットはすでにできあがっているという。

ドラクエシリーズの未来

柏木アナ　堀井さんはドラゴンクエスト『I』から『V』までずっとシナリオをお書きになってきて、もちろん今もお書きになっているということですが、このシリーズ、この先どこまでいくんですか？

堀井　いやぁ、わかんないですねほんとに。いつまでやれるのかもわかんないし。とりあえず希望されたら作っちゃおうかなとは思ってますけれども……。

柏木アナ　すぎやま先生には夢があるんですよね。「ドラゴンクエスト」シリーズは、もう20も30もいっちゃおうという。

堀井　いったい何年かかるのか、という世界ですよね。

すぎやま　そうですね。

柏木アナ　「寅さん」シリーズを抜いちゃおうという……。

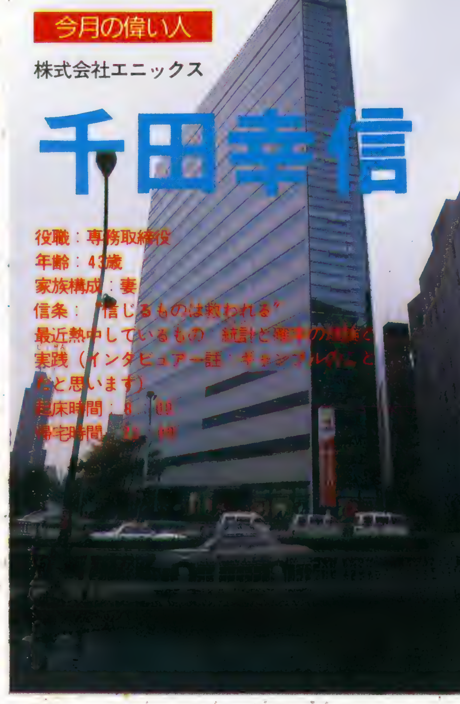
すぎやま　そう、抜いちゃおうという(笑)。いけたらいいなと思ってますけど。

放送を聴きのがすな！

二人のナマの声が聴きたい人は、12月26日(日)夜7時ラジオ・毎日放送「すぎやまこういちの電子遊戯勇者伝説」をチェック!!　聴けない地域の人は、この記事でガマンね。

渡辺浩弐ゲーム業界のキーマンに聞く②

“ドラゴンクエスト・ワールド”はどこに行くのか!?



今月の偉い人

株式会社エニックス

千田幸信

役職：専務取締役
年齢：43歳
家族構成：妻
信条：“信じるものは救われる”
最近熱中しているもの：[illegible]実践（インタビュアー註：[illegible]だと思います）
起床時間：8：00
帰宅時間：[illegible]

連続ロング・インタビュー、第2弾はエニックスの千田プロデューサーに登場していただくことになった。『ドラクエ』のスーパーサクセス・ストーリーの、原点ともいえる『ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』が今、リニューアル・リリースされる。これを迎えるのは、7年前の、天地を揺がしたドラクエ・フィーバーを知らない世代かもしれない。
あのブームの正体はいったい何だったのか、そして今でも発展し、進化し続けているドラクエ・ワールドはいったいどこに向かっているのか。千田さんは、『ドラゴンクエスト』シリーズを一貫して製作総指揮している名物プロデューサーだ。いちばん眺めのいいところから見えたこと、見渡せていることを語ってもらいたいと思う。

最初に、最高のものを作ったから

――オリジナルの、ファミコン版『ドラゴンクエスト』がリリースされたのが'86年5月、『ドラゴンクエストII』が'87年1月。約7年も前のことですね。発売日の長蛇の行列騒ぎや、その後子供たちだけではなく大人たちも含めて日本中が徹夜でハマッてしまった「ドラクエ現象」が思い出されます。あの爆発的ブームの要因は何だったのでしょうか？

第一にあげられることは、優秀なクリエイターが揃って、実にクオリティーの高いゲームが仕上がったことです。『ドラクエ』を始めたころ、長年続けてきたコンテストの財産として、エニックスの周辺にはすでに優れたスタッフがたくさんいたのです。そしてそのクリエイターたちが「本当に自分が遊びたいゲームを作る」という執念で一生懸命になったわけです。

そして、もう一つ大きなポイントがあります。それは「新しさ」です。『ドラクエ』の功績は、最初に「RPG」というものを日本の市場で成立させたことです。そして実験作品ではなくいきなり完成品をポンと市場に出した。最初にして最高のものを出すことができた……ここが重要なところです。

――最初に『ドラクエ』を世に問うたとき、あの大ブームを見ていて何を思っていましたか。



いや、実はファミコン版の『I』が出たときはそんなに驚くほどの大ブームにはならなかったんですよ。あの当時のファミコン市場に100万本ヒットはざらだった。

しかし『ドラゴンクエスト』が100万を超えるまでに4ヵ月くらいかかったんです。実にゆっくりと、静かに売れたんです。

私の立場としては、あれだけのスタッフを集めてあれだけのクオリティーのものを仕上げて、そしてTVや雑誌であれだけのプロモーションをしたわけですから、もっと爆発的に売れると思っていたわけです。

しかし、RPGというのはその面白さがとても伝えにくいゲームジャンルなんですよ。どんなに宣伝しても、本当の魅力は伝わらない。体験しないとわからないんです。当時は、とりあえず実際に遊んでみた人がその面白さを友達に伝えて、またその人が別の人に薦めて…といった感じの口コミで、実に静かにゲームの評判が広がっていったのです。ブームが爆発したのは、『II』のときでした。はじめて行列が出来たのも『II』の発売のときでしたね。驚いて見に行ったもんです（笑）。

シンプルさ、ストレートさに『ドラクエ』の魅力が

――『ドラゴンクエスト』シリーズの、作品としての特性はどこにあると思いますか。

『ドラクエ』は、「愛と正義が大切だ」とか「コツコツ努力すればいつか報われる」という真理を単純に、はっきりと打ち出したソフトです。

あれほどストレートで、ケレン味のない勧善懲悪モノはない。

昔は、本にしても映画にしてもこういうものは結構あったはずなんです。でも、メディアが進化することによってそれが消え失せていった。そういったことを主張することがどうも照れくさくなってしまったんですね。どこかヒネッ

たものを作ってしまう傾向にあった。

ゲームという新しいメディアを使いながら、あえてその原点に立ち返ったのが『ドラゴンクエスト』なんですよ。

それで子供たちを教育しようとか啓蒙しようと企んだわけではありません。そういったシンプルな「正義」とか「努力」の行為は、すべての人にとって本質的に「気持ちいい」ことではないか、と思ったからなんです。

——そのシンプルさ、ストレートさが、『ドラクエ』が国民的ゲームとなった秘密なんですね。

それはシステムについても同じで、その後出てきた他のRPG作品を見ていて思うのは、みなさん、『ドラクエ』をあえて変えようとして失敗している。目新しいところを作ろうとして、ゲーム性を悪くしている。

まあ、クリエイターというものは新しいことをやりたいものです。でも、ドラクエ・スタッフの皆さんはそのへん、非常にバランス感覚がありますから、微妙なところで抑制して。

幸か不幸か『ドラクエ』の制作はいつも、メモリーとの戦いでした。メモリーの制限によって、やりたいことが全部は出来ない。そうすると自然に、ムダなところをギリギリに削り込んだ、ぜい肉のないものになるんです。

——今後の『ドラクエ』シリーズについて、CD-ROMなどの大容量環境が提示されたとき、ゲームのどの要素をどのように豪華にしていくことになりますか。

容量の使い方としては音声よりもビジュアル的な豪華さを拡張していくと思いますね。でも現状では、とくに「アクセス性」という点から、カートリッジが最も優位にあるという認識は変わりません。『ドラクエ』はメディアとしてはあくまでもROM-カートリッジをイメージしています。

だから、『ドラクエ』の容量は徐々にしか増加していかないでしょう。システムも無理なく、徐々に進化していくものだと思います。

——とくに『ドラゴンクエストI・II』についてですが、ファミコンからスーパーファミコンに進化して、どのへんが変わりましたか？

ビジュアルやサウンドをスーパーファミコンの機能に合わせたほかは、基本的には大きくは変わっていません。ただし、当時容量の関係で泣く泣く削ったところを復活させてあります。とくにメッセージについてはすべて、堀井（雄二）さんが自分で手を加えています。

また、『II』のオープニングのムーンブルグ城の崩壊シーンなど当時入れられなかったイベントも再検討し、新しく入れてあります。

——ボクサーの減量みたいですね。

そのへんのことを振り返りながら、クリエイターが持っていた理想的な『ドラゴンクエストI・II』のイメージを再現したわけです。ですからファミコン版をやった人でも、『完全版』としてもう一度楽しんでもらえると思いますよ。

エニックスはあくまでも管制塔として機能する

——ちょうどオリジナル版の『ドラゴンクエスト（I）』が出たころのマニア中心層が今年、大学を卒業する年齢になっています。『ドラクエ』のようなゲームを作りたいと、ゲーム業界を目指している若者も多いと思います。どういう人材が現在の業界には必要だと思われますか。

僕自身は、一つの分野で何か優れたものを持っている人に来てもらいたいと思っています。エニックスでは、毎年10名程度採用しています。

倍率は高いですけれども、筆記試験はないからチャンスだと思いますよ（笑）。

ただし、エニックスはゲームの制作部隊を社内に抱えないシステムの会社です。外部のスタッフを組み合わせてソフトを制作していく、そしていいものを作った人間には個人としてきちんとペイバックしていく、という方針です。そこがクリエイターの皆さんに評価されているところなんです。

——ゲーム業界ではきわめて珍しいシステムですね。ただ、ハリウッド映画のシステムはすでにそういうふうに進化しています。昔は映画会社の内部に全ジャンルのクリエイターを抱えていたのが、今は衣装だとか、メイクとか、特撮とか、専門技術の会社がたくさんあって、映画会社は個々の作品ごとにそういったクリエイターをまとめてチームを作って、制作配給を進めていく。

エニックスのシステムは、ゲーム業界の未来を先取りしているように思います。

出版でいえば編集という機能なんです。ドラゴンクエストの世界観をプロデュースする、つまりコントロール・タワーとして機能していく、それが他のメーカーとの違いでしょうね。

ですからエニックス・ゲームスクールというのもありますけれども、その設立目的は優秀な人材をエニックスで独占することではありません。エニックス周辺のソフトハウスに、いい人材を供給するために機能していけばいいと思っています。

ソフトの容量が大きくなるのに伴って、ゲームの制作体制も爆発的に巨大化しています。そういう現場で戦力となるためには「プログラム」なり「グラフィック」なり「音楽」なり、どれか一つの分野でいいから、プロとしての専門知識を持っていなくてはならない。だから、今年からカリキュラムを多少変更しています。専攻コースを決めて、2年制で育てていこうということになりました。

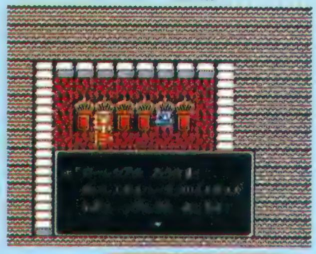
——『I』に比べて『V』の容量は24倍ですね。作業量もそれだけ増

『ドラゴンクエスト』



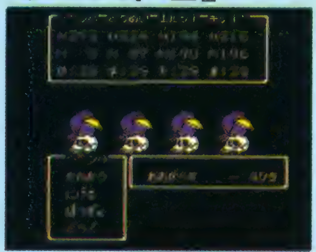
'86.5

『ドラゴンクエストII』



'87.1

『ドラゴンクエストIII』



'88.2

おまけ そこまで聞く!? コーナー

Q 「元・『ドラクエ』のクリエイター」を自称して他社の仕事をしているクリエイターが非常に多いですね。彼らについて、どう思われていますか？

A 「最初はムッともしましたけどね（笑）、でも最近はそういう人があんまり多いですから、もう頭にも来なくなりました。まあ『ドラクエ』に少しでも関わったら、それをセールストークに使うのは当然ですしね。ただ、その人間がゲームの根幹を作ったかどうかというのがポイントですから、業界の皆さん、よく吟味していただいたほうがいいですね（笑）」

Q

スクウェアについて、任天堂についてどう思われていますか？

A

「スクウェアさんについてはもちろん意識していますが、『FF』のシリーズは全くドラクエとは違うタイプのゲームだと思います。市場として違うタイプのゲームがないとここまでの広がりはないと思います。まあどちらのタイプが支持されるかというのは、時代によって変わってくるものだと思いますが。任天堂さんについては、よくあそこまで我慢して、磨き上げてからソフトを出せるなあと、いつも感心しています」

えている。かつて天才少年が1人で大ヒットゲームを作ったような時代はおしまい、ということですね。ゲーム制作は大人数のチームワークになっていく……。

昔と違って今のゲーム制作は、何十人が1年以上かけてコツコツやっていく作業ですから。そして最も人材が必要な分野は、グラフィックです。ハードが進化するのに合わせて、今後グラフィッカーの重要性が上がっていくと考えます。

——『ドラゴンクエストV』では、クリエイターとしてこれまでのゲームデザイナー、プログラマー、音楽に加えてグラフィッカーの方を立てていらっしゃいましたね。

そうです。ドラクエの世界観を表現する要素としていちばん大切になってきているのがグラフィックです。それもただ色数を増やし、描きこむだけではなく、ゲーム的なデフォルメが重要なんですね。そこで卓越した感性が必要とされるわけです。

また、現場の作業としてもこの部分の制作量が、いちばん増えてきています。人手も必要なのです。なにがなんでもゲームのクリエイティブ現場に入りたい、という人にもお薦めです。まあ、非常に入りやすい領域ではありますよ(笑)。

今後は『トルネコ』のようなタイトルをエニックスからも

——『ドラクエ』に関していうと、外部スタッフがみんなビッグになってしまった。やりにくくなっていきませんか？

今やみんな大先生ですからね(笑)。だから、1年分の打ち合わせ時間を、通しで押さえてしまっています(笑)。でも、『ドラクエ』については皆さん、ライフワークとして、特別なものとして見ていただいていますから、他の仕事に対しても優先していただいているようなんですよ。

——中村光一氏は『ドラクエ』チームから抜けましたね。そして自社ブランド(チュンソフト)から『トルネコの大冒険』をリリースされました。

エニックスは『ドラクエ』のおかげでここまでくることができたわけですし、また中村クンは長く『ドラクエ』をやってきてくれた功労者ですから、それについての感謝として応援しようという意向でした。

『ドラクエ』の関連ゲームソフトに関しては『トルネコの大冒険』だけではなく、いろんなものを作っていきたいと思います。

今後は自社で出したいと思っていますけど（笑)。

エニックスとしてはコントロールタワーとして書籍とかグッズのビジネスもやってきて、一つのメディアといっていいほど、『ドラクエ』をとりまく世界はかなり広がってきていると思います。

しかし、一作一作の間隔はもっと狭めたいんです。2年に1本というのはあまりにも間があきすぎていると思うんです。ただ、今の制作スタッフの豪華な顔触れを見ていると、本編については時間がかかっても仕方ないように感じますね。とくに堀井さんは、納得しないかぎり筆を進めないタイプなんですよ。

——というと、2年に1本程度出る本編の『ドラクエ』シリーズと並行して、外伝のようなものを今後どんどんリリースされると!?

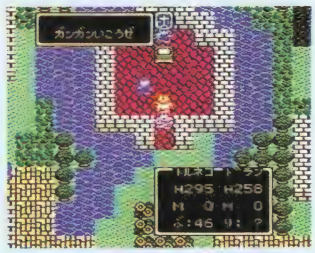
さあ、どうでしょうね(笑)。でも、いいアイデアかもしれませんね。

『ドラゴンクエストIV』



'90.2

『ドラゴンクエストV』



'92.9

『ドラゴンクエストI・II』



'93.12

もはやゲーム業界の屋台骨となってしまった『ドラゴンクエスト』シリーズ。今後もハードの進化につれ、時代につれ進化していくのだろう。しかし筆者は個人的には、「容量の制限のせいで苦しんできたが、逆にそのおかげでシンプルさが維持された」という話がいちばん印象に残った。

実は筆者は、このインタビューの直後に堀井雄二さんと別件で会った。そのとき、次々とリリースされる予定のマルチメディア・ニューハードについて彼に聞いてみたら「CD-ROMの大容量で実にディテールまで絵を描き込むことは出来る。でもそうなると、例えば同じ姿かたちの人間がいると不自然になってしまうでしょう。どこをリアルにしていくか、どこをデフォルメしていくかということが重要なんですよ」というようなことを話してくれたのだ。次世代のハード時代の鍵を握っているのも、やはり『ドラクエ』なのだ(わかるかな？)。

1993年11月8日　インタビュー・文／渡辺浩弐



攻略保証 名作らいぶらりい

ドラゴンクエスト・ドラゴンクエストII

FC	
ドラゴンクエスト	1986年5月27日発売　5500円
ドラゴンクエストII	1987年1月26日発売　5500円

ＳＦＣ版の発売も間近に迫った『ドラクエ』。今回はＦＣ版『ドラクエ』『ドラクエII』のおさらいだ。

ドラゴンクエストI道具&呪文完全リスト

名称	買値	売値	備考
竹ざお	10G	5G	最も初期の武器。攻撃力+2。
こん棒	60G	30G	釘のついた丸太。攻撃力+4。
銅の剣	180G	90G	銅製の長剣。攻撃力+10。
鉄の斧	560G	280G	戦闘用の斧。攻撃力+15。
鋼の剣	1500G	750G	頼りになる剣。攻撃力+20。
炎の剣	9800G	4900G	威力は絶大。攻撃力+28。
ロトの剣	−	1G	伝説の武器。攻撃力+40。
布の服	20G	10G	布で作られた服。守備力+2。
皮の服	70G	35G	初期の基本装備。守備力+4。
鎖かたびら	300G	150G	中盤はこれで。守備力+10。
鉄の鎧	1000G	500G	戦闘用の鎧。守備力+16。
鋼鉄の鎧	3000G	1500G	購入価値あり。守備力+24。
魔法の鎧	7700G	3850G	呪文攻撃軽減。HP回復あり。
ロトの鎧	−	1G	ダメージ床無効。守備+28。
皮の盾	90G	45G	装備の必需品だ。守備力+4。
鉄の盾	800G	400G	絶対装備せよ。守備力+10。
水鏡の盾	14800G	7400G	余裕があれば。守備力+20。
薬草	24G	12G	HPを20から30回復する。

名称	買値	売値	備考
たいまつ	8G	4G	洞窟内を3ブロック分照らす。
竜の鱗	20G	10G	装備することで守備力+4。
キメラの翼	70G	35G	城へ戻れる。地上のみで有効。
かぎ	?G	?G	扉を開ける。使い捨ての鍵。
聖水	38G	19G	弱い敵の出現を押さえる。
呪いのベルト	−	180G	装備すると呪われてしまう。
死の首飾り	−	1200G	装備して呪われると入城不可。
戦士の指輪	−	15G	装備可能だが、効果はなし。
光の玉	−	−	竜王が封じ込めた伝説の玉。
石板	−	−	勇者ロトの言葉が記された石。
妖精の笛	−	−	ゴーレムを眠らせてしまう。
銀の竪琴	−	−	使用すると怪物を呼びよせる。
雨雲の杖	−	−	ある物品を入手するのに必要。
太陽の石	−	−	ある物品を入手するのに必要。
王女の愛	−	−	フィールドで座標を知らせる。
ロトのしるし	−	−	魔の島へ渡るのに必要となる。
虹のしずく	−	−	特定の場所に虹の橋を架ける。

※"かぎ"は販売店によって値段が異なる。53、85、98Gの3種類。

名称	習得L	消費MP	備考
ホイミ	3	4	10〜15HPを回復。いつでも使用可能。
ギラ	4	2	敵に5〜12のダメージを与える。戦闘のみ。
ラリホー	7	2	戦闘中、敵を数ターン眠らせる。失敗あり。
レミーラ	9	3	洞窟内を一定時間だけ照らす。移動中のみ。
マホトーン	10	2	戦闘中、敵の呪文を封じる。失敗もあり。
リレミト	12	6	洞窟内から地上へ脱出する。移動中のみ。
ルーラ	13	8	ラダトームへ帰還する。移動中、地上のみ。
トヘロス	15	2	弱い敵の出現を抑える。移動中、地上のみ。
ベホイミ	17	10	1回の使用で85〜100HPを回復する。
ベギラマ	19	5	戦闘時、敵に60ダメージ以上を与える。

物品の特徴をしっかりと把握せよ

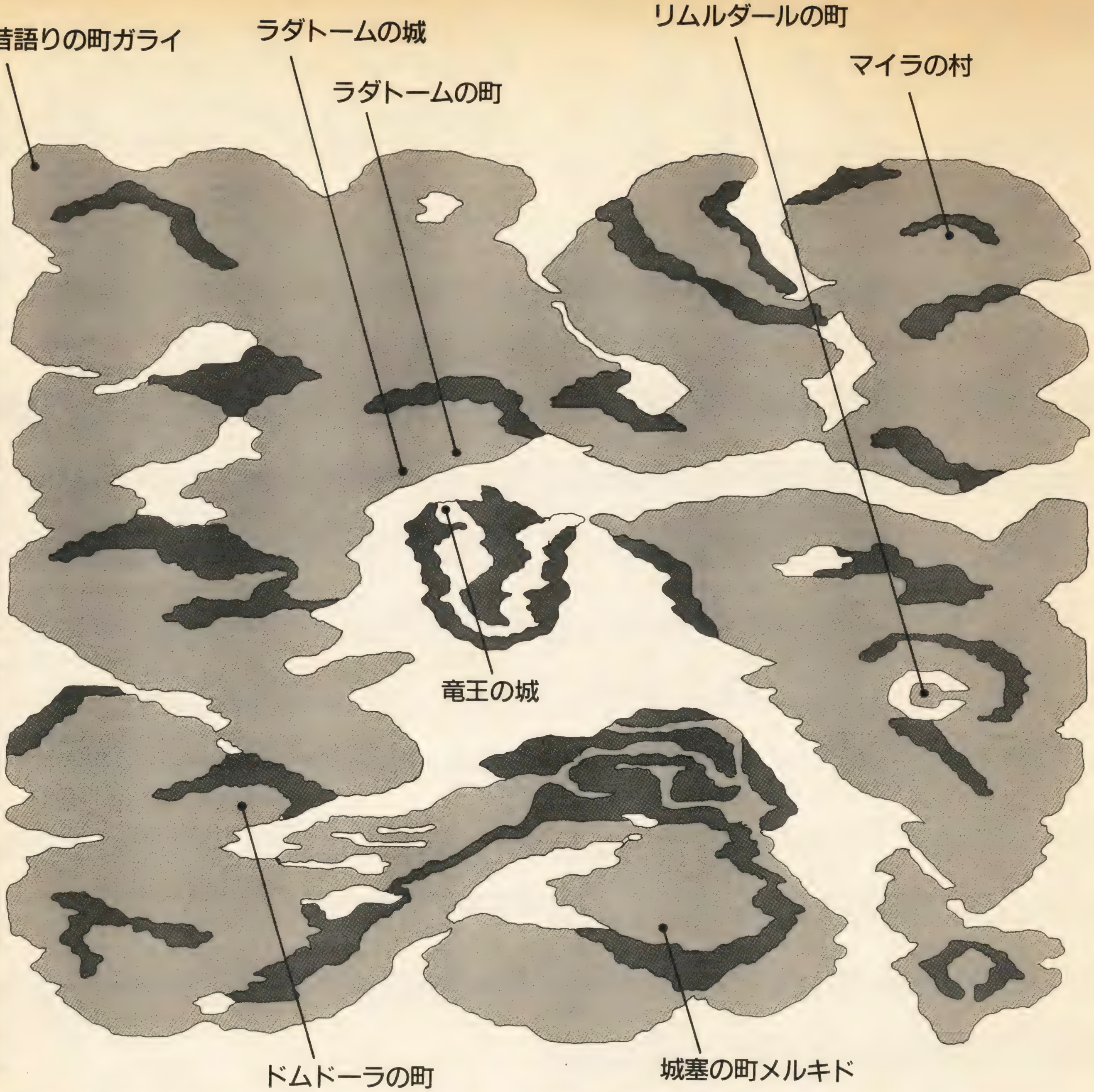
以上が『ドラゴンクエスト』に登場するアイテム35種と呪文10種の全リストである。ここではリスト中に表記されていない、いくつかの事柄について触れておく。

洞窟内を照らす〝たいまつ〟の効用は、使用してから地上に出るまで有効である。したがって一度洞窟の中で使ってしまえば、探索の途中で自分の周囲を暗闇に閉ざされる心配はまったくないのだ。

注意せねばならないのが、同じ効果を持つ呪文〝レミーラ〟である。〝たいまつ〟よりも4ブロック分広い範囲を照らすものの、一定時間で効果はなくなる。徐々に照らし出す範囲は狭くなるので、巨大な迷宮を探索するのならば〝たいまつ〟を持っていくべきだ。

呪いのアイテム2種は、装備すると呪われてしまう。呪われた状態ではラダトームのお城には入城できない。解呪はラダトームの町にいる老人が行ってくれる。

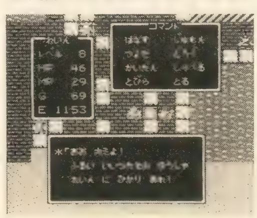
ドラゴンクエスト ワールドマップ



ラダトームの城　勇者の城に隠された秘密

冒険の発端となるのが、このラダトームの城である。『ドラクエ』の世界において唯一、平和を望む人々の集う城であり、冒険の再開に必要となる復活の呪文を聞ける場でもある。それゆえか、この城には物語の進行に必要不可欠なアイテムが隠されている。ゲーム序盤では入手は不可能だが、中盤以降、〝かぎ〟を見つけたならば必ず探索してみるべきだ。

城の１階右部には賢者がおり、彼は勇者のマジックポイントをただで全快にしてくれる。つまりホイミを使って体力を回復させれば、宿代を節約できてしまうのだ。



◀この賢者はMPをただで回復してくれるのだ！

ラダトームの町　冒険の準備はここで

ゲーム開始時には、ラダトームの城では冒険に必要となるアイテムが一切手に入らない。したがって、旅立つ前には必ずこの町に立ち寄らなくてはならない。武具なくして、怪物との戦いには勝利できないぞ。最初に購入すべき武具は、竹ざお・布の服・皮の盾の三つ。盾を購入するかわりに武器をこん棒にしてもいいが、なるべくならば守備力を重視するべし。

宿代は６G。町の東には呪いを解いてくれる老人がいる。

道具屋

薬草	たいまつ
竜の鱗	

入手できる武具

竹ざお	布の服
こん棒	皮の服
銅の剣	皮の盾

ロトの洞窟

隠されし石板を探しだす

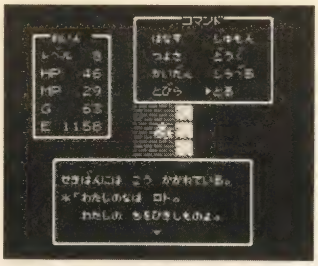
ロトの洞窟は2層構造になっている。この洞窟のみ、他のものとはことなり怪物は出現しない。洞窟内の探索という行動をおぼえるには、うってつけの場所だろう。

宝箱は、地下2階にあるもののみ。中には勇者ロトが記したといわれる伝説の石板が納められている。石板に記されているのは、竜王の潜む魔の島へ渡る方法。もちろんヒントでしかないけれど、おぼえておいて損はない情報だ。

石板以外に見るべきものはない。

●出現モンスター

なし

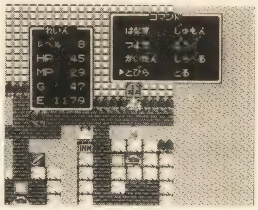


▲ロトの残した石板は必ず読んでおこう。重要なヒントが隠されているんだからね

昔語りの町ガライ

北部に隠されたものは？

吟遊詩人ガライの墓があるとされる海沿いの町だ。町は北部と南部の二つにわかれており、北部へ入るためには、鍵が必要となる。南にある洞窟を探索するならば、この町を拠点にしよう。ロトの鎧に関する情報も。宿代は25G。



▶町の北に入るには鍵が必要。この先には……

町の周辺ではゴースト、魔法使いといった怪物が出現する。特に魔法使いは、ギラの呪文を連続で唱えてくる強敵。こちらもホイミやギラを使って戦うといいだろう。

道具屋

薬草	たいまつ
竜の鱗	

入手できる武具

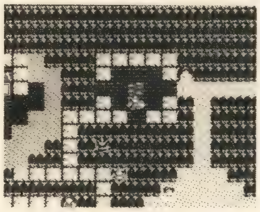
こん棒	銅の剣
鉄の斧	皮の服
鎖かたびら	鉄の鎧
鉄の盾	

マイラの村

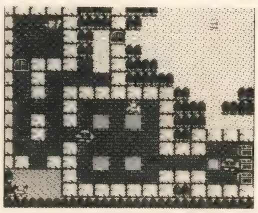
大陸で唯一温泉の湧く地

ガライの南にある岩山の洞窟へ行く前に、大陸の北東にあるマイラの村に行ってみよう。この村の周辺に出現する怪物は、ガライよりもやや強く、岩山の洞窟内よりも弱いヤツら。ここで充分にレベルアップさせてから、岩山の洞窟へ挑んだほうが無難というもの。

マイラは『ドラクエ』の世界において、唯一温泉の湧きでている村。観光名所として立ちよってもいいだろう。温泉自体には、おかしなところはないけどね。



◀唯一温泉の湧き出る地。4歩下に歩けば……



▶町の左側には鍵を使わなくても入れるのだ

町の左部は一見すると扉を開く鍵がなくては入れないようだが、温泉の中を通過すれば入れてしまう。ここの道具屋では、キメラの翼を売っている。宿代は20Gだ。

町の西、岩山の中にある狭い町をいくと、不思議な階段がある。下りた先には、不思議な老人が。一度は立ちよりたい場所である。

道具屋

薬草	たいまつ
竜の鱗	キメラの翼

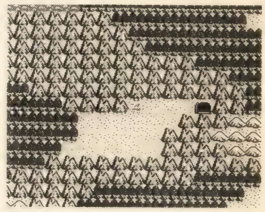
入手できる武具

銅の剣	鉄の斧
鉄の鎧	鋼鉄の鎧
皮の盾	

岩山の洞窟

ラリホーを駆使するべし

洞窟の地下2階ではメトロゴースト、ドロル、魔導師といったこれまでよりも1ランク上の怪物が出現する。B2Fを探索するならば、主人公は最低レベル7にはなっておきたい。ラリホーが使えないと危険なのだ。また、地下2階にある宝箱は、すべて拾っておいたほうがいいだろう。

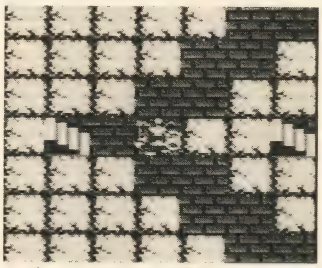


▶岩山に囲まれた洞窟。ガライから南にある

●出現モンスター
ゴースト　魔法使い　大さそり
メーダ　メトロゴースト　ドロル
ドラキーマ　がいこつ　魔道士

沼地の洞窟

洞窟内に潜む怪物の謎



▲ダンジョンの中には扉がひとつだけある。その奥にはいったい何が……。

大陸間を流れる海峡を渡るための洞窟。マイラの村の南にある。この沼地の洞窟には、宝箱はひとつもない。南の大陸へ渡りたいならば、南へまっすぐ進めばよい。が、ここではある重大なイベントが待っている。くまなく探索せよ。

●出現モンスター
ゴースト　魔法使い　大さそり
メーダ　ドラゴン

リムルダールの町

物語の鍵を握る重要情報が満載なのだ！

リムルダール周辺には、強力な怪物が出現する。リカント、鉄の蠍といった敵は、レベルが低いと苦戦するはず。ラリホーを使いな↘

入手できる武具

銅の剣	鉄の斧
鋼鉄の剣	鉄の鎧
鋼鉄の鎧	魔法の鎧



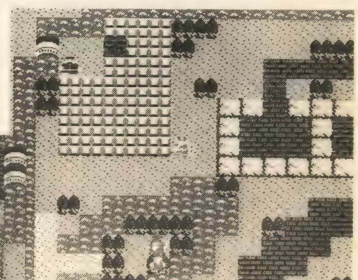
▶リムルダールにきたばかりの時は、このリカントが強敵となる。ラリホーで眠らせろ！

↘がら戦っていくといいだろう。

マイラ、竜王、重要物品に関する情報が入手可。宿代は55Gだ。

▼扉の奥にいる老人は、あるアイテムの情報を知る。宝箱の中身はなんだろう？



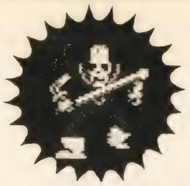


▲左上にある建物へは普通には入れない。ちょっとちがうルートを考えてみよう。

ガライの墓　地下4階にもわたる巨大迷宮が広がる、重要アイテムを入手せよ

リムルダール周辺で充分な経験値を得たならば、再びガライの町へ戻ろう。リムルダールの町のどこかで購入できる鍵を使って、ガライの町の北部へと入っていくのだ。鍵が必要になるのだから、なにか秘密があるはずだが……。なお北部内にある扉は開けても大した情報は入手できないので、鍵を節約したいならば無視するべき。

ガライの墓へと入ったならば、まずは装備の確認だ。墓内はとても広大。地下4階にもわたる巨大↗



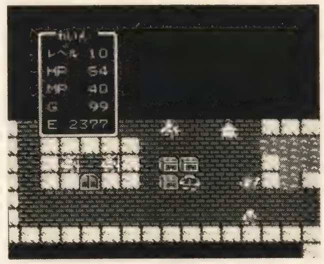
◀墓の深層では強力な怪物が出現する。死霊の騎士はホイミで傷を治すのでちょっと厄介。

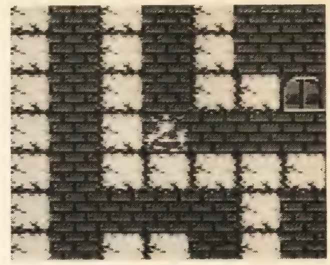
↗迷宮なのである。薬草は複数個、さらに主人公のレベルは10以上はほしい。たいまつも必需品。

地下3階中央にある宝箱は、地下4階から回り込まなくてはならない。中身は物語の進展に必要となるアイテムだ。この迷宮内でしばらくはレベルを上昇させよう。

●出現モンスター
メトロゴースト　ドロル　ドラキーマ　がいこつ　魔道士
鉄のさそり　リカント　リカントマムル　ヘルゴースト
メーダロード　ドロルメイジ

▼ガライの町の北部は鍵がないと入れない。何か秘密があるのかも知れないね。

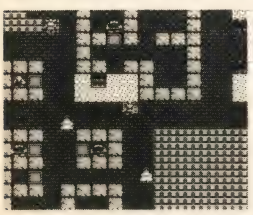




▲ダンジョン内の激闘をくぐりぬけると扉がある。この先に……。

城塞の町メルキド　重要地点を知る町の長老

メルキドには三つの武器屋が存在する。そのどれもが異なった品物を扱っているので、すべての店内を覗いてから買い物をしよう。店で購入できるものとしては、最強クラスのものを取り扱っている。



◀屋根で覆われている箇所のどこかに入り口が？

この町の長老は、大切な情報を教えてくれるぞ。宿代は100G。

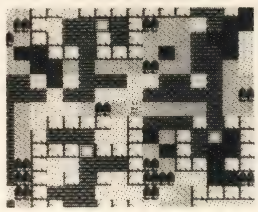
道具屋

薬草	たいまつ
竜の鱗	キメラの翼

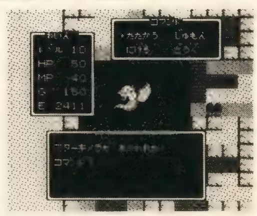
入手できる武具

竹ざお	こん棒
銅の剣	鉄の斧
鋼の剣	炎の剣
皮の服	鎖かたびら
鋼鉄の鎧	魔法の鎧
鉄の盾	水鏡の盾

ドムドーラの町　大いなる物品が眠る町



◀ドムドーラの町は魔物に蹂躙、破壊されている



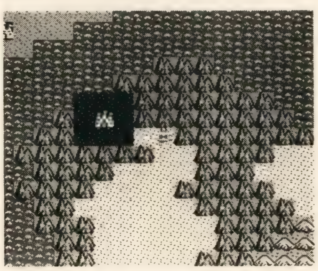
▶スターキメラなど最強クラスの怪物が出現する

荒廃した町である。岩山の洞窟からメルキドの町へ至る道中で見かけるが、そこに人間の姿はまったくない。潜んでいるのは、最強クラスの怪物どもだけ、である。

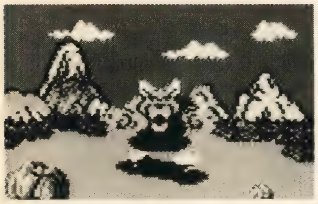
では立ち寄る必要がないのかといえば、そんなことはない。ドムドーラの町には、あるアイテムが隠されているからだ。もちろん、ただでは手に入らない。アイテムを守る怪物を撃破してこそ、入手できるのである。情報を整理せよ。

竜王の城　そして最後の戦いへ…

世界の中心に位置する魔の島。倒すべき竜王は、ここにいる。島へと渡るためには、ある重要なアイテムが必要となる。これを手に入れるには、三つの神秘の物品を持っていなくてはならない。世界↘



▶城へ入る前に装備の最終確認をしておこう。薬草やたいまつは必需品であろう



▶キラーリカントをはじめとし、竜やキメラの一族が竜王の城を守っているのだ

↘のどこかに点在するほこらに、それらの物品は隠されているのだ。

城内は複雑に絡み合う。地下2階にある宝箱は、必ず入手しよう。

●出現モンスター
キラーリカント　スターキメラ　ドラゴン　大魔道　悪魔の騎士
キースドラゴン　ストーンマン　ダースドラゴン　死神の騎士

まとめ　ゴールドをうまく稼ぐのがポイント

『ドラクエ』では、いかにして経験値とゴールドを稼ぐかが重要になる。ゴールドが充分に稼げれば、強力な装備を入手できる。武具が強力ならば、怪物との戦闘も早期決着となり短時間で高い経験値が得られるのである。

ゴールドを稼ぐ方法はいくつかある。初期の頃ならば、岩山の洞窟を使うのがいいだろう。洞窟内にある宝箱は一度入手しても、洞窟から外へ出れば、再び内容にリセットがかかる。つまり宝箱は取りほうだいなのだ。岩山の洞窟には、100G以上の金額を納めた宝箱があるので、探索を繰り返せば簡単に高額を得られてしまうわけなのだ。

リムルダール周辺に出現するゴールドマンを狙うのも良い。1回の戦闘で200Gも手に入るぞ。

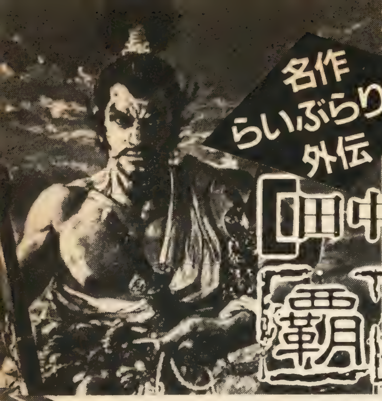


▲ゴールドマンからは最高額のゴールドを得られる

ドラゴンクエストII武具・アイテムリスト

名称	装備可	価格	備考
ひのきの棒	㋺㋚㋰	−G	軽くて扱いやすく誰でも使える。攻撃力+2。
こん棒	㋺ ㋚	60G	打撃が主体だが重いのが欠点。攻撃力+8。
銅の剣	㋺ ㋚	75G	青銅によって作られた剣。攻撃力+10。
魔導師の杖	㋺㋚㋰	2500G	道具として使うとギラの効果。攻撃力+8。
聖なるナイフ	㋺㋚㋰	200G	女性でも扱える小さな刃物。攻撃力+12。
鎖鎌	㋺ ㋚	390G	ローレシア大陸最強の武器。攻撃力+15。
いかずちの杖	㋺㋚㋰	−G	道具で使えばベギラマの効果が。攻撃力+15。
鉄の槍	㋺ ㋚	770G	サマルトリア王子最強の武器。攻撃力+20。
鋼鉄の剣	㋺	1500G	鍛えられた鋼鉄の長剣である。攻撃力+30。
大かなづち	㋺	4000G	戦闘用に作られたかなづち。攻撃力+35。
ドラゴンキラー	㋺	8000G	対竜を想定して作られた武器。攻撃力+50。
ロトの剣	㋺	−G	古来より伝わる伝説の長剣。攻撃力+40。
光の剣	㋺	16000G	マヌーサの効果を秘めた剣。攻撃力+65。
はやぶさの剣	㋺ ㋚	25000G	1度に2回攻撃が可能となる。攻撃力+5。
稲妻の剣	㋺	−G	雷の力が秘められた幻の武器。攻撃力+80。
破壊の剣	㋺	−G	古代の呪いがかけられている。攻撃力+93。
布の服	㋺㋚㋰	−G	一般の服と大差はほとんどない。守備力+2。
皮の鎧	㋺ ㋚	−G	皮を張り合わせて作られた鎧。守備力+6。
鎖かたびら	㋺ ㋚	480G	金属を鎖状に編んで作られた。守備力+12。
身かわしの服	㋺㋚㋰	1250G	攻撃回避の確率が高くなる。守備力+20。
鋼鉄の鎧	㋺	1000G	効果は絶大だが重いのが難点。守備力+25。
魔法の鎧	㋺ ㋚	4300G	敵の呪文攻撃を和らげる。守備力+25。
ミンクのコート	㋺㋚㋰	65000G	購入できる鎧では最も高価。守備力+30。
ガイアの鎧	㋺	−G	どこかの武器屋が持っている。守備力+35。
水の羽衣	㋺㋚㋰	−G	炎・熱による攻撃を和らげる。守備力+35。
ロトの鎧	㋺	−G	バリヤー・沼地での被害無効。守備力+40。
悪魔の鎧	㋺ ㋚	−G	身体を硬直させる呪いがある。守備力+50。
皮の盾	㋺ ㋚	90G	2人の王子どちらでも装備可能。守備力+4。
鋼鉄の盾	㋺	2000G	守備力は高いが扱いづらい盾。守備力+18。
力の盾	㋺ ㋚	21500G	ベホイミの呪文効果を持つ。守備力+18。

名称	装備可	価格	備考
ロトの盾	㋺	−G	伝説の勇者が使用した防具。守備力+20。
死神の盾	㋺	−G	古代の呪いがこめられている。守備力+30。
鉄兜	㋺	3150G	購入できる唯一の兜である。守備力+6。
ロトの兜	㋺	−G	伝説のロト武具のひとつだ。守備力+20。
不思議な帽子	㋺㋚㋰	−G	消費MPを20〜25%軽減。守備力+4。
薬草	——	15G	使用するとHPを45ポイント程度回復する。
毒消し草	——	8G	毒に侵された体を正常な状態へと戻す。
聖水	——	40G	フィールド上で弱い敵の出現を押さえる。
キメラの翼	——	80G	最後に復活の呪文を聞いた場所まで戻れる。
魔除けの鈴	——	640G	装備すると敵の呪文にかかり難くなるお守り。
福引券	——	−G	道具屋で貰える。福引きをするのに必要。
祈りの指輪	——	−G	使用すると平均20ポイントのMPを回復。
ゴールドカード	——	−G	持つと定価の4分の3の価格で買い物可能に。
ラーの鏡	——	−G	向けられた人の真の姿を映し出す不思議な鏡。
風のマント	——	−G	装備すると高いところから落ちても平気に。
ルビスの守り	——	−G	入手するには五つの紋章が必要となるお守り。
月のかけら	——	−G	使用すると船の航行が不可能な浅瀬をなくす。
邪心の像	——	−G	強大な敵に近づくために必要となるアイテム。
銀の鍵	——	−G	銀色の扉を開くための鍵。他の扉は開かない。
金の鍵	——	−G	金色の扉を開く。タシスンという男が持つ。
牢屋の鍵	——	2000G	牢屋の扉を開く。どこかの町で売っている。
水門の鍵	——	−G	水門を開くためのもの。行方不明の盗賊が持つ。
船の財宝	——	−G	商人の船に積まれた財宝。海の浅瀬に沈む。
山彦の笛	——	−G	使用すると山彦によって紋章の在処を示す。
世界樹の葉	——	−G	死者をも生き返らせる効用を持つ不思議な葉。
雨露の糸	——	−G	水の羽衣の材料となる。常に水気を帯びる糸。
聖なる織機	——	−G	水の羽衣を作る唯一の道具。神殿内に眠る。
ロトのしるし	——	−G	伝説の勇者であることの証しとなるアイテム。
悪魔の尻尾	——	−G	身につけると敵の呪文を必ず喰らう呪いあり。
復活の玉	——	−G	道具として使うと復活の呪文が聞ける。



名作らいぶらりい外伝

人気漫画『ゴン』の作者、田中政志先生が『信長の野望　覇王伝』を攻略!!

[田中政志版] 覇王伝 細川の野望

▼征夷大将軍をとるには、太政大臣の位をうけたあと、朝廷貢献度を100ぐらいにし、黒田官兵衛ぐらい超優秀な武将を使者とし、朝廷に官位受領を申し込まなければならない。

上の巻　細川政権を開け！　シナリオ：1551年

きみは、細川藤孝を知っているか？　切れ者の戦国武将だ。この藤孝の直系の子孫が細川護煕、日本国首相である。

この覇王伝、やり込むうちに自然と政治というものが見えてくるだろう。こういうゲームこそ若いうちにやってほしい。プラスになるものがいっぱいあるはずだ。

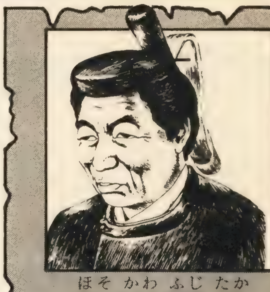
「野望を磨け！」「細川首相を超えろ！」というわけで、この覇王伝を細川藤孝でプレイしてみよう。

シナリオ1551年、上級好戦的。まず足利義輝でゲーム開始。

このゲーム大名の姫と縁組みすれば、どんな者であろうと大名になれるのだ。さっそく縁組みで家臣の細川を一門衆に、そして足利義輝は隠居。後継者に細川。これで細川新党旗揚げである。

ゲームの最終目的は、総理大臣＝征夷大将軍となり細川政権を成立させることだ。

とにかく、数年は山城の国づくり。1年ぐらいで足利義昭が登場。義輝・義昭ともに政治力があるので、気合いをためて富国強兵だ。



細川藤孝
(1534～1610)
政84・戦67・智72・采81・野62

細川18代の祖。本能寺の変後、幽斎と号した。初め足利家に仕えたが、のち信長、秀吉、家康と次々に仕える。戦国有数の文化人で、歌道の達人だった。

細川ガラシャは、藤孝の子。忠興の夫人である。

◆ 混乱の日本！　新大名細川がゆく!! ◆

最初の標的は大和の多聞山城。城主 松永久秀！　ちょうどいいところにいた！　この男なくして覇王伝は語れない。個人的にもお気に入りの武将だ。乱世をずぶとく生きた久秀、こやつはいいぞ。

多聞山城を力攻めにして、久秀を生け捕り、軍師にする。関西ではいい人材が少ないので、バシバシ働いてもらおう。しかし、ここからが大変だ。覇王伝で一番裏切りやすい男なので、取り扱いに気をつけないといけない。逆に裏切りを利用して敵から足軽をいただくこともできる。今も昔も、政治には裏切りがあるのだ。調略をどんどん利用しよう。

ちなみに久秀の持っている宝を商人に売れば大金になるぞ。

さて、多聞山城を手に入れたらめざすは堺だ。これほど重要な都市はない。鉄砲が格安で手に入るのだ。三好が堺を取ったらやっかいなので、その前になんとしてでも堺を奪え。その後、畠山をつぶしておこう。とにかく人材が足りない。無能武将でもいるだけましなのだ。同じように鈴木もつぶせ。

このゲーム、優秀な人材がカギになってくる。なるべく多くの武将を手に入れよう。

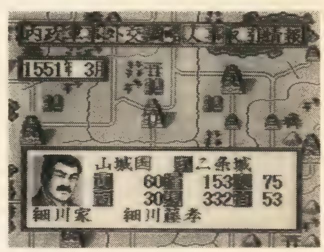
三好の芥川城を落とし、摂津、河内和泉、大和、紀伊を制覇した。多少人材も増え、ようやく細川も戦国大名らしくなった。あと伊賀、丹波を力攻めにして、ここに細川関西国が完成！　いい眺めだ。

しかし細川の目的は征夷大将軍になることだ。無益な戦いはやめ、関西国を徹底的に豊かに。そして防衛は、現代の自衛隊のようにひかえめに。今の日本と同じように、国は小さくても、経済を発展させれば、世界の大国になるのだ。

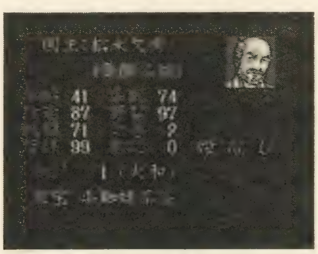
細川関西国は、まさに日本である。そして首都を堺とし、商業治安を上限まで高め、ここを鉄砲生産地とする。これから重要なのは、金と鉄砲だ。細川元首も堺にいすわり、ここから全城に指令を出す。キリスト教布教を許すと、南蛮貿易もできる。城も大きくし、堺を日本最大の都市にするのだ。

もちろん、最終的には領内すべての城を発展させ、豊かにするのだ。

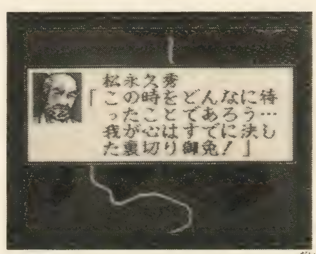
これで、ようやく細川関西国の未来がみえてきた。



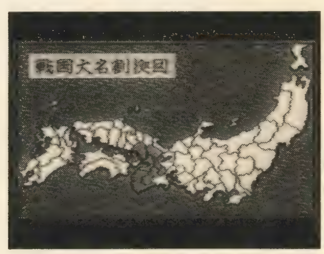
▲将軍家を乗っ取り、一国一城の主となった細川藤孝。当初の敵は三好だ。となりの芥川城では、三好一族がこちらを狙っている。三好を関西から追い払うのだ。



▲覇王伝一番の要注意危険人物。なんて、いいやつなんだ。知謀99これは使える。それに宝も持っている。松永久秀を使いこなせるようになったらおもしろいぞ。



▲政治につきものの裏切り。覇王伝の醍醐味だ。わざと戦場で敵に捕まえさせて、次回戦場でこちらに寝返らせる。裏切りは、戦局を逆転させることもあるのだ。



▲細川関西国成立。関西は恵まれた地なのだ。鉄砲生産城が二つ。商業都市が四つ。石高の上限も高い。日本で最強の国をつくりあげることが可能なのである。

◆ 細川経済大国を築け！ ◆

関西国ぐらいの城だと、隅々まで管理ができる。まずは、足軽生産城をつくろう。石高をできるだけ上げ、一度に大軍を集められるようにする。そして前線の城へ兵を輸送するのだ。

それから商売の城。各城から米を集め、米の価が高い時に大量に売りさばくのだ。米が値下がった時は金をかき集め買いまくれ。うまくやれば儲かるぞ。

また、前線の城は、兵の訓練の場とする。

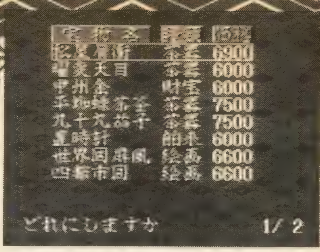
このように、関西国の本城にそれぞれ役割を持たせたい。金は堺と足軽生産城へ、そして前線の城へは鉄砲と兵をどんどん送る。

こうして、完璧な流通ができあがる。関西国ぐらいの広さだと、全城が輸送範囲内になるので、家臣、兵、物質の交通網も万全だ。

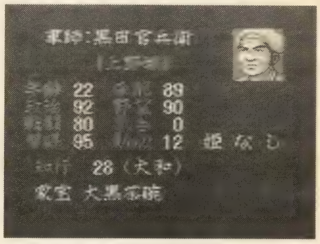
細川関西国、ここには経済の縮図があるのだ。日本一の経済大国をめざせ。しかし、国づくりには、やはり、優秀な人材が必要だ。近くにいい武将がいたなら、知行の糸目をつけずスカウトだ。

無理やり攻めこんで生け捕りにするのもいい。武将が手に入ったなら、取った城は敵に返そう。敵がいい人材を送りこんでくるかもしれない。城の防御力が低いうちに、また攻める。前線の前に人材確保の城をつくるのだ。最終的には、優秀な武将に高い官位を与え、細川内閣を組織したい。

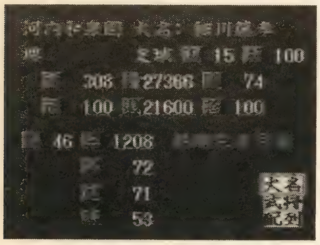
さて、関西国は順調に発展し、かなり豊かになってきた。このゲームは、金がどんどん貯まってくると、すごくおもしろくなる。ここをたっぷり楽しみたい。商人から家宝を買いあさりコレクション。金さえあれば論功行賞もこわくない。朝廷へも多額のワイロ。何をするにも金だ。金、金、金、今も昔も世の中、金なのだ。せめて、ゲームの中では大金持ちになろう。



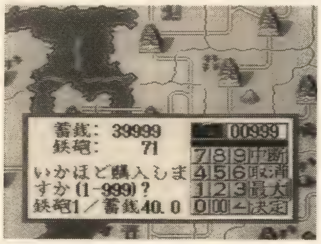
▲大金で商人から家宝を買いまくれ。家臣に与えると能力値や、忠誠度が上がる。等級の高いものほど効果があり、朝廷へのワイロにも使えるぞ。



▲赤松家に61年ころ登場する黒田官兵衛。関西一番の人物だ。すべての能力が高い。絶対に手に入れて、副首相にするのだ。あと、浦上家の宇喜多直家もぜひほしい。



▲細川国の首都堺。どんどん繁栄させ、日本一の大都市に発展させるのだ。鉄砲生産、家宝購入、そして南蛮貿易と、大金持ちになって、堺で大金を使いまくれ。



▲鉄砲を大量に買うのだ。名部隊に、めいっぱい持たせ、鉄砲軍団を組織せよ。部隊を並べ鉄砲の一斉射撃、最強！　細川国自衛隊は最新兵器を装備するのだ。

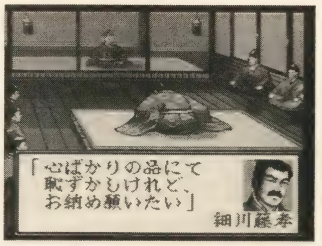
◆ 征夷大将軍をめざせ！ ◆

開始から15年、弱小国は消え、九つの強力大名家に日本は分割された。そして細川国は、日本一の経済大国となった。

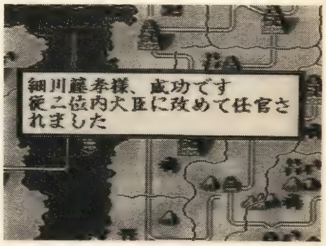
征夷大将軍まであと少し。しかし急がなくてもいい、細川藤孝は1610年まで確実に生きる。まだ、先は長い。今後、日本の半分を制圧する強国が出てくる。ここからがおもしろいのだ。

日本の東と西から強力大名が、最強の軍で、細川国へ侵攻してくるだろう。細川国を最後まで守りぬくのだ。

大国の圧力に屈しない国となって細川幕府を開け！　日本の未来はキミしだいなのだ！



▲今も昔も政治にはワイロはつきものだ。きれいごとだけでは政治はできない。裏金をつくり、せっせと朝廷へ政治献金を差し出そう。政治には金がかかるのだ。



▲かなり高い官位までのぼってきた。官位は優秀な家臣に、どんどん与えよう。正一位征夷大将軍まで、もう少しだ。細川政権樹立の日は近いぞ。

覇王伝御触れ書き

征夷大将軍の位をとっても、このゲームは終わらない。覇王伝のエンディングを見るには、征夷大将軍を受けたあと、他の大名すべてと、優位同盟を結ばねばならない。もし、それがダメならば、全国制圧をめざそう。

下の巻　河野の逆襲！　シナリオ：1582年

平安時代より瀬戸内を中心に栄えてきた河野一族。しかし戦国の世、一族の内紛分裂、列強の進出により衰退してゆく。

細川ゆるさん　たたっ斬る！



こうのみちなお
河野通直

政45・戦46・智32・采68・野41

伊予の国を所領する河野氏最後の当主。人気、知名度、そして能力ともに最低である。戦国を生きぬく力はなく、河野氏は滅びる運命にあった。

細川を討て！

そして現代、河野一族の末裔、河野洋平は、野望を胸に日本政界へと進出。ついに、自民党総裁の地位を手に。しかし、その前に細川が立ちはだかる。「くっそう、本来ならばワシが日本の首相なのだ。ヤツさえいなければ……」

戦国の世で、細川をもとから消してやる！　こうして、河野の逆襲が始まった。シナリオ1582年、大名河野道直。はっきりいって無能である。主君が無能なら家臣も無能。しかも、通直の寿命が短い！　1587年以降になると、死ぬ確率が高くなる。

なんとしてでも存命中に、細川藤孝を戦場で捕まえ、たたっ斬るのだ！

しかし、その前に細川を捜し出さなければならない。なんと、細川は信長の家臣なのだ。細川を斬るということは、織田大帝国に立ちむかわねばならないのだ。襲いくる最強の信長軍団！　がんばれ河野！

「FF」シリーズ
徹底比較!!

魔法から魔導の世界へ!

ファイナルファンタジーVI



SFC ■スクウェア ■価格未定 ■'94年3月下旬発売予定
■RPG ■24Mビット

名作RPGの『FF』シリーズの最新作が、パワーアップして登場だ!!

「FF VI」は機械文明の近代世界が舞台だ!!

最新作の『FFVI』では、18世紀の産業革命時代を彷彿させるような鉄と火薬と蒸気機関で、栄える文明世界が舞台になったぞ。

魔導とは?

魔法が失われたため魔法の代用として開発された。使用するには、「触媒」が必要で魔法と同じ効果を得ることができる。

帝国の首都か?



▲大小の突起物形の建物がギッシリと建っているぞ。

謎の汽車、その名は「魔列車」



◀闇の中を疾走する不気味な汽車だ。すべてが謎に包まれ、その存在は物語が進むにつれて明らかになる!

▶帝国軍最新兵器
魔導アーマー



▶魔導の力を最大限に利用した、地上用の多目的有人ロボット。

進化し続けるバトルシステム!!

今回も好評のアクティブタイムバトルシステムが採用されているぞ。敵との遭遇パターンには「はさみうち」といった新しいタイプも加わって、戦いの面白さがさらに増した! 基本的な武器は、従来どおり剣などがメインになる。しかし何といっても、機械文明が栄えている世界だ。銃器などの近代兵器も登場するかもしれない!! また仲間のキャラたちはそれぞれいろいろな「特技」を持っていて戦闘中に使うことができるようになったのだ。

アクティブタイムバトルシステムは健在だ!



▲今回はグラフィック面での強化が目覚ましい! 背景の美しさに加えて奥行き度も強調され、より立体感が増したぞ。

●キャラクターは、それぞれ特徴を持っている!!

登場する味方キャラは、全員が「特技」を持つ。技はそのキャラの性格を象徴している。



●盗む
▲その名の通り、相手からアイテムを盗む特技だ。



●踊る
▲前作の風水師のアビリティと同じ効果がある。

開発者から君へ

皆さん、お待ちかねの『ファイナルファンタジーVI』、いよいよの登場とあいなりました。前作からのインターバルが約1年…。物凄いハイペースではありますが、最初に断言をしておきましょう。すべての面で、前作を遥かに上回るデキです。次号以降も続々と情報を紹介していきますのでお楽しみに!!

(スクウェア/野村 匡)

「FF」I〜VIのストーリー＆

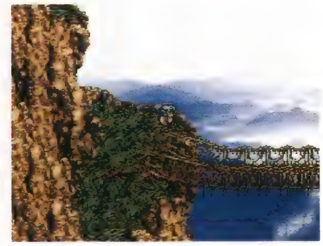
ファイナルファンタジーVI

FINAL FANTASY VI

ここがポイント!!



▶前作までは物語の鍵を握るキャラがタイトルロゴに絡めてデザインされていた。今回は少女か？



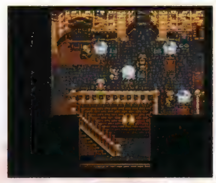
▲容量が増え、グラフィックのクオリティーに磨きがかかった！

STORY

「魔大戦」が終わった時、世界から「魔法」という力が消え去った。そして1000年…。人々は機械の力を使い、世界をよみがえらせた。そしていま、伝説となった「魔法」の力を復活させ機械との合体による「魔導」の力で世界を支配しようとする者がいた。



▲炭鉱の町に、魔導アーマーに乗った２人の帝国軍兵士と１人の少女がいる。



◀ここは酒場か？いろんな人がいる。



▶この店の看板は!?もしかしてっ!!



▲パワーアップされた戦闘中の演出画面。スゴイ迫力だ！　画面の魔法はメテオだ!!

メインキャラは10人以上！主人公は自分で決める!?

『FFVI』では、プレイヤーがメインキャラの中から主人公を選ぶようになっている。自分の思い入れのあるキャラを優先的にパーティーに加えていけば、そのキャラが立派な主人公というワケだ。登場メインキャラは10人以上。ゲーム序盤でこのうち何人かは、仲間にできるらしいぞ。これらのキャラが入れ代わり、立ち代わりパーティーに加わって、物語は展開していくようだ。今回は物語の序盤に登場する３人のメインキャラを紹介しよう。

TINA・ティナ・ブランフォード BRANFORD

「私に宿る魔導のパワーが役に立つのなら……」



プロフィール
動物を愛する心優しい少女。また絶大な魔力を秘めていて、失われたはずの魔法が使える。

ROCK・COLE ロック・コール

「どろぼう？俺を呼ぶならトレジャーハンターといってくれ」



プロフィール
きままな冒険家。各地をさまよい財宝を追い求める。そのためか、結構もの知りだ。

MOG モグ

「クポ!!」



プロフィール
好奇心旺盛なモーグリだ。強くて賢い、モーグリの群れのリーダー的存在である。

主人公キャラ比較研究!

FINAL FANTASY V
ファイナルファンタジーV

'92年12月6日発売　定価9800円

容量16Mビット出荷本数240万本

▶ぶっきらぼうで取っ付きにくいが、正義感は、人一倍強い性格。また自由奔放である。

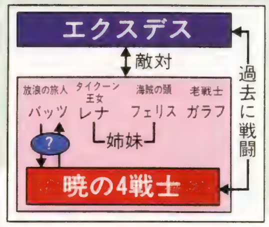


バッツ
主役はオレだ!!

STORY

神秘的な力を秘めた四つのクリスタルは、バッツたちの目の前で次々と砕け散った。そして、世界は暗黒の力によって闇に変わっていった。それを阻止すべく、光の戦士であるバッツたちは闇の元凶を倒しに向かった……。

キャラクター相関図



◀暁の戦士との関わりがポイント。

FINAL FANTASY IV
ファイナルファンタジーIV

'91年7月19日発売　定価8800円

容量8Mビット出荷本数150万本

▶苦悩のヒーロー。自分が暗黒騎士であるため、その葛藤に悩む。後にパラディンになった。

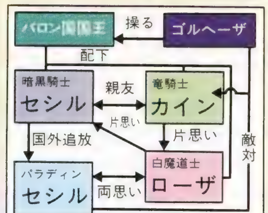


セシル
主役はオレだ!!

STORY

ゴルベーザに乗っ取られた軍事大国のバロンが、飛空挺を使って他国を侵略し始めた。国外に追放された暗黒騎士のセシルは、自らもその姿をパラディンに変え、仲間たちと共にゴルベーザを倒すために立ち上がる。

キャラクター相関図



◀セシルとカインとの絡みがメインとなる。

FINAL FANTASY III

'90年4月27日発売　定価8400円

容量4Mビット出荷本数140万本

▶ウルに住む、4人の少年たちが主人公。光の力により過去の勇者たちの力と能力を身に付けた。



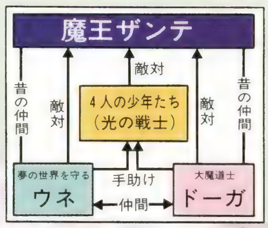
主役はオレだ!!

●システム上の都合で、キャラに名前は設定されていない。

STORY

超魔術師ノアが息をひきとるとき、自らの力を弟子のドーラ、ウネ、ザンテに分け与えた。しかしザンテは、その力に満足せず闇の力を自分のものにしようと光の力を封じてしまった。このままでは世界が無に帰してしまう。

キャラクター相関図



◀ノアの弟子たちが物語を左右していく。

FINAL FANTASY II

'88年12月17日発売　定価6500円

容量2Mビット出荷本数80万本

▶フィンの国の若者。パラメキア帝国軍に両親を殺される。多くの仲間たちと共に帝国と戦う。

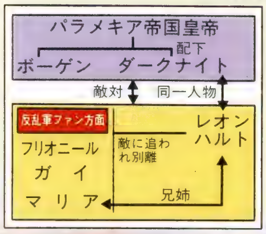


フリオニール
主役はオレだ!!

STORY

長く続いた平和はパラメキア皇帝によって崩された。魔物を操り他国を侵略していったのだ。これに対し反乱軍とフィン王国は協力して戦った。フリオニールたちもフィン国側に参戦し、多くの仲間たちを失いつつも戦い続けるのであった。

キャラクター相関図



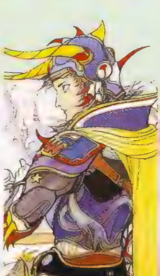
◀複雑なヒューマンドラマが展開される。

ファイナルファンタジー

'87年12月18日発売　定価5900円

容量2Mビット出荷本数60万本

▶「この世　暗黒にそまりしとき　4人の光の戦士あらわれん」と予言でいわれた若者。



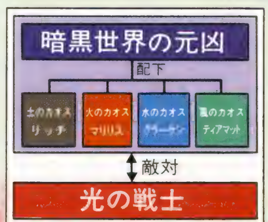
主役はオレだ!!

●システム上の都合で、キャラに名前は設定されていない。

STORY

世界が暗黒に包まれた。風はやみ、海は荒れ、大地は腐っていった。この世界に現れた光の戦士である4人の若者は、四つのクリスタルの輝きを取り戻すため、4人のカオスと、世界を暗黒に陥れた元凶を探し求めるのであった。

キャラクター相関図



◀ガーランドが物語のカギを握っている。

魔神転生

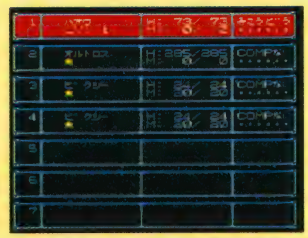


MAP1から5まで、徹底攻略!!

もうすぐお正月。今からお年玉の計算をして、なにを買おうかな、なんて計画をたててるキミ、なにか大事なことを忘れてませんか？　そう、来年初めにあの『魔神転生』がでるじゃないですか！　これをやらなきゃ、今度のお正月ははじまらないぞって感じだよね！

SFC ■アトラス　■予価9800円〔税別〕　■'94年1月発売予定
■シミュレーションRPG　■12Mビット＋バッテリーバックアップ

前回に引き続き、いよいよ具体的な攻略に入っていくぞ。今回は「理想的なパーティー」というテーマにのっとって進めてみたい。もちろん、ひとによってパーティー編成はちがうはずだから、ひとつの成功例だと思ってもらえればまちがいない。



▲スタート直後のパーティー。これじゃちょっとさびしい気がするもんね。

これで完ペキ！シミュレーションバトルの戦いかた!!

シミュレーションゲームってやることがいっぱいありすぎて、なんとなく面倒だからいやだ、なんていってるヒト。そんなことはありません。これから書いてあるとおりにプレイすれば、誰でも楽しく『魔神転生』の世界にとけこんでいけることまちがいなし。これであなたも、シミュレーションゲームのとりこになるでしょう!!

①ターン・スタート、仲魔を呼べ!!

シナリオスタート時、まずまっ先にすべきことがコレ。ヒーローといっても、最初からたったひとりで複数の敵を相手にするのは無茶というもの。仲魔たちだって君の手助けをしたくて、うずうずしながら待っているにちがいない。



②移動、そして地形効果とは？

仲魔も呼んで、やれやれと落ち着いてる場合じゃない。敵は目前に迫ってきているのだ!!　次にやるべきことはただひとつ、とにかくどこかに移動しよう。ただし、移動先の地形によって、ダメージの受けかたが変わるらしいぞ。よく考えてから、行動をおこそう!!



▲道路よりも平地や森、さらに水の上や山の方が地形効果は高くなっているのだ。

③数多くの悪魔を味方にせよ!!

今さらいうまでもないけれど、このゲームでは悪魔と会話をして仲魔にすることができる。方法は、仲魔にしたい悪魔のユニットに接触して、「会話」コマンドを選ぶだけ。でも、必ず成功するとは……。



④攻撃するか、それとも魔法か？

最後は一番の見せ場、戦闘シーンの紹介だ。直接攻撃をするなら、会話時と同様に敵ユニットと接触し、「戦闘」コマンドを選べばいい。でも、必ず反撃があるから注意。魔法攻撃は、離れた場所からでも攻撃できる反面、有効範囲が限られている。ただ、直接攻撃と違い反撃される心配がまったくない。どっちにしようか悩んじゃうね。



◀まさに力と力のぶつかりあいといった感じの直接攻撃の図。それにしても痛そうです。



▶魔法を選ぶと、こんなふうに効果のある範囲がわかります。だから移動するときも注意。

ターン終了、敵ターンへ!!

パーティーはこうして育てろ!! ―ムダのないパーティーのつくりかた―

今回のテーマである理想的なパーティーとは、普通バランスのとれたパーティーのことを指すことが多い。しかし、「仲魔」というシステムがあるこのゲームでは、そんな簡単なことが結構むずかしい。ここではそのあたりを、スタート直後のパーティーを例に、説明してみたいと思う。

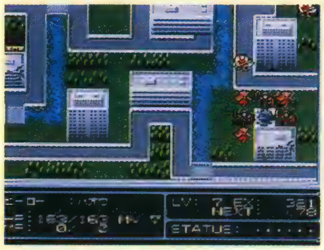


強いぜオルトロス！ だけど主役はヒーローだ!!

最初から仲魔にいるオルトロスのレベルは、なんと27!! その魅力的な強さから、オルトロスばかり使ってしまうだろうが、それではヒーローのレベルは上がらない。だからといって、ヒーローが戦ってばかりいては、今度は仲魔が一切増えないことになる。このジレンマから抜け出すために、ヒーローひとりでしばらく戦いつづけて、レベルを上げてからオルトロスを呼ぶ方法があるが、あとは自分たちで考えてくれたまえ。



▲▶これがうわさのオルトロス。とにかく強い。



▲主役たるもの、これくらいの敵はどうってことないさ……。でも、こわいなぁ。

あんたが大将!!



お待ちかね! MAP攻略のはじまりはじまり!!

MAP1 めいどう ―まんげつのよるに―

クリア条件▶敵を全滅せよ

スタートのマップだけあって、非常に小さい。さらにクリア条件も、敵全滅とわりと簡単。でも、こちらもまだレベル1……。雰囲気になれるつもりでいこう。



○理想的パーティー

上で述べたとおり、ヒーローひとりでもなんとかなるかもしれないマップだが、先のことを考えて、ここはやはりピクシーとコボルトを取っておきたい。

MAP2 ぶきみなうわさ

クリア条件▶A地点をめざせ

やっと本格的になってきたマップ。なおかつここではイベントもあるのだ。左上の方にある「さだ　けんきゅうしょ」というところで、なにやらよからぬことが行われているらしい。入り口をふさいでいる敵を倒して、研究所内部に入れば、このマップはクリアだ。

POINT 1

このマップのようにイベントによってステージクリアする場合は、敵を全滅させる必要がない。レベルを上げたいひとは別だけど。



▲ほら、こんなにたくさん敵が残ってるでしょ。こんな状態だというのに……。



◀ある条件さえ満たしてしまえば、楽々ステージクリアすることができるのだ。

POINT 2

これは今後のマップにもいえるのだが、家の地形の上で行動を終了すると情報を聞くことができる。また、丸い泉の上なら、自ターンの初めに少しだけ体力を回復するようになっている。覚えておこう。





▲▶上が、家で情報を聞いているところ。右は、泉に向かうヒーロー。ガンバレー!!



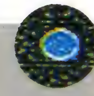
○理想的パーティー

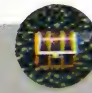
このマップでは、敵を全滅させなくてもよいため、わりと落ち着いて仲魔集めをすることができる。ここもMAP1と同様に、仲魔になってくれる悪魔すべてを手にいれるぐらいのつもりでいったほうがいいだろう。

MAP3.4.5

クリア条件▶階段をさがして、上へ行け!!

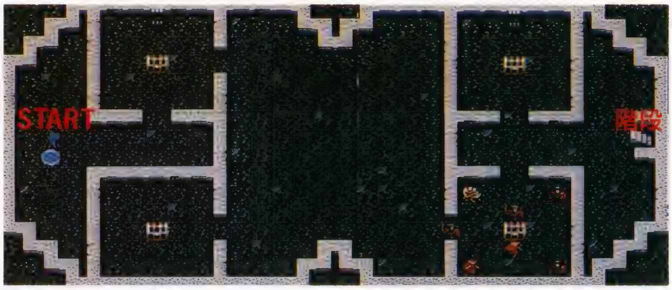

▲階段


▲泉

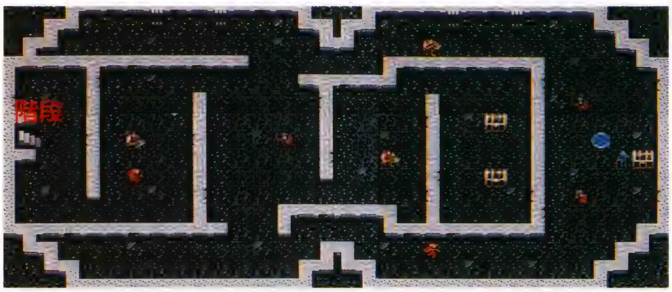

▲宝箱

MAP3・4・5は、MAP2に登場した「さだ けんきゅうしょ」の建物内部を、上へ上へと上っていく、初めての多構造マップだ。各ステージのどこかに上り階段があって、そこへたどりつければクリアだ。このビルで、いったいなにが行われているのだろうか?

MAP3　ひとけのないビルで



MAP4　アクマのけんきゅうしょ



MAP5　けつだん―うわさのけつまつ―



こんなヤツらがスキ! キライ!

MAP1から5までに登場する悪魔で、どうしても仲魔にしておきたいヤツ、絶対に顔も見たくないヤツを、ここで紹介しよう。キミならどう思う?

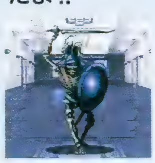
スキだよ!!

仲魔にしたいヤツといえば「妖精」ルサールカ、ワーキャットや「闘鬼」ワードッグ、ゴブリンなどだろう。



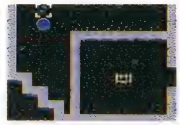
キライだよ!!

いやなヤツの代表は、毒攻撃をしてくる「邪鬼」。なかでもトゥルダク、カワンチャはとくに避けて通りたい。



POINT 1　宝箱は、残らず取れ!!

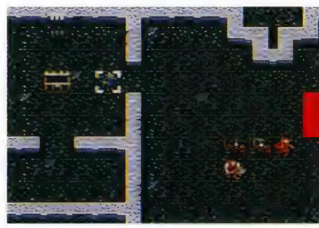
このマップから登場する宝箱。ちょっといじわるなところにあることが多いが、結構いいものが入っているので必ずすべて取るべし。

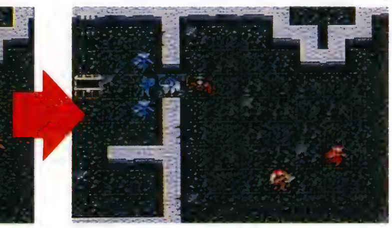

◀あっ、あんなところに宝箱が!! でもどうやって、あそこまで行けばいいのかな?


▲こんなに遠まわりしちゃいました。いったい、どんなものが入っているのかな?

POINT 2　敵の通り道をふさげ!!

マップをよく見てもらえばわかるとおり、場所によっては1ユニットしか通れないせまい通路がそこかしこにある。ここに味方ユニット(もちろん攻撃力のあるヤツ)を配置しておくと、ほかの敵ユニットは、まったくこちらに手出しができなくなる。もちろん後方から、回復系のユニットによる支援も忘れないようにすること。


▲ほら、こんなふうにせまい通路があったら、強そうなヤツの出番ですよ。


▲ね、敵は1匹しか手が出せないでしょ。これでサクサク進めるってもんです。

POINT 3　階段前の敵は強い!!

シナリオクリア条件が階段で上へ行くというだけあって、確かに階段前の敵だけが強くなっている。ここは根性で行くしかない!!


◀あそこに見えるのが、階段を守ってるヤツだな。確かにちょっと、てごわそうだよな。



▲でも、コイツを倒さないと先へ進めないんだから、とにかくやるっきゃない!!

この先、どこまで行くのだろう?

今やっとはじまったばかりの冒険、初めから困難なできごとばかりだが、それにしても、この建物はどこまで上っていけばいいのだろう? また、やたらとおきる地震の原因は? さらに、ヒロインはいったいどこにいて、いつヒーローの前にその姿を現してくれるのだろうか? 次号付録で、くわしく追いかけていくことにしよう。





アルカエスト ALCAHEST

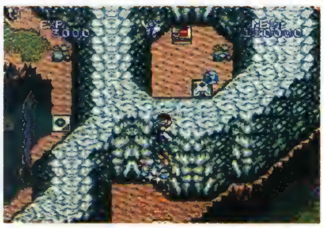


SFC ■スクウェア ■8800円〔税別〕 ■発売中
■アクション ■8Mビット ■パスワードコンティニュー

「FF」シリーズに代表される、ファンタジー要素の強いRPGを得意とするスクウェアから、ひとあじ違ったアクションゲームが発売された。信じられるものは仲間たちと、自分の腕のみ！　辛口好みの君におすすめ!!

魔界神アルカエストを倒すのだ!!

魔界からよみがえった「魔界神アルカエスト」を倒すため、君は剣士アレンとなり、全8章の長い冒険に出発するのだ。基本的にはバリバリのアクションゲームだけど、会話のなかに重要なヒントがあったり、イベントをクリアするためにアイテムが必要だったり、RPGのフンイキも感じられるぞ。



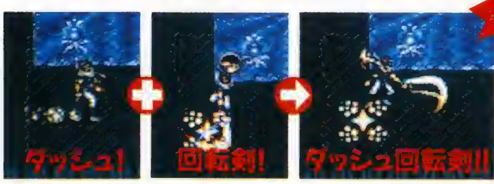
▲ダッシュパネルとジャンプパネルは攻撃にも防御にも使えるのだ。



宝箱をのがすな!!

◀時には壁のなかにもある宝箱。全部取るのが基本。

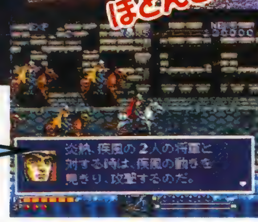




175%の威力!!

◀通常攻撃を100%とすると、ダッシュ回転剣はなんと175%の威力がある。硬い敵もこいつで楽勝。

アイテム 会話も重要!!



ほとんど攻略!!

聞いたらメモれ

◀会話の中では、ボス攻略のポイントもとびだす。

3つのうれしい強力パワー!!

ゲームがすすむにつれ、アレンは三つの意味でより強くなる。一つは自分自身がもつ必殺技をいくつも覚えること。二つめは、次々に冒険を助ける仲間が増えていくこと。さらにガーディアンとよばれる守護神が、アレンを守ってくれるのだ。腕に自信のない人も、これで安心。

聖剣で必殺技がでる!

アレンが覚える必殺技は全部で4種類。あとに覚えるものほど威力は強くなるが、それより大切なことは、敵には属性があり、その敵にあった攻撃をすることだ。

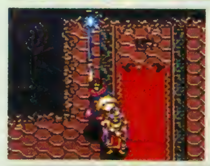


心強い仲間たち

いろいろな仲間と冒険することになるが、勝手に戦ってくれるので彼らを操作する必要はない。それぞれピンチの時につかえる、特殊能力をもっていて頼もしいのだ。

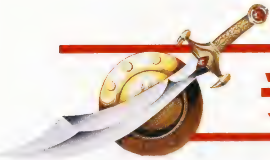


守護神ガーディアン



ガーディアンはMPの数だけしか呼び出せないので、ムダ遣いに注意！





チャート&ポイントでチェック! 全8章を完全攻略!!

第1章

- エアマスクを入手
- 山の洞くつへ
- たいまつを入手
- アイスブーツを入手
- ボス　ゴーレム

仲間はキミだ! ガースティン



▶特殊能力はボスには効かないので、ザコキャラにたいしてケチらずにばんばん使ってしまおう。

ゴーレム　BOSS



▶回転剣が圧倒的に有効だ。敵の攻撃はジャンププレートを多用して、軽いフットワークでかわせ!

第2章

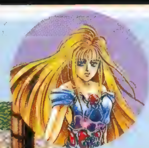
- 水路のカギを入手



▲門のわきに倒れている兵士から入手できる。

- 水路のスイッチをふむ
- ルームキーを入手
- ワープの石板を入手
- 中ボス　ゴードン
- ボス　ダークドラゴン

仲間はキミだ! エリクシル





◀HPが乏しくなったら、彼女の特殊能力で復活してもらおう。アンデッド系の敵にはめっぽう強い。

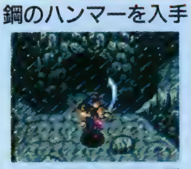
ダークドラゴン　BOSS



▶ガーディアンプレイド炎の攻撃が有効だが、呼び出せない人は百烈剣で。本体よりは、羽の部分を狙え!

第3章

- 中ボス　ガバリス
- 鋼のハンマーを入手



▲岩の壁のなかに、隠された通路があるのだ。

- 中ボス　サラ&ガザ
- とりでのカギを入手
- シリウスと仲間になり、牢屋を脱出する
- ガースティンを助ける
- ボス　サラ

間はキミだ! シリウス



▶まわりを敵に囲まれたときに特殊能力を使おう。通常攻撃は意外とリーチが短いが、あまり気にしなくてもいい。実は、エリクシルにほの字らしい。

サラ　BOSS

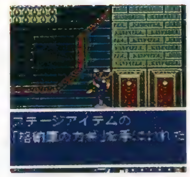


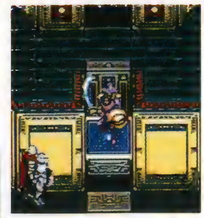
▶モンスターへと姿を変えてからが本番だ。炎をふらせてきたら、かいくぐって流刃剣で攻撃だ。

第4章

■エレベーターは全部チェックでございまーす!!

認識カードを入手したら、エレベーターを使って今まで行けなかったところに行くことができる。忘れがちな外のエレベーターも、もれなく調べろ!

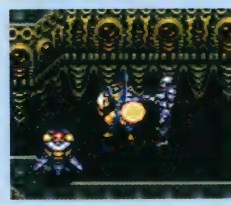




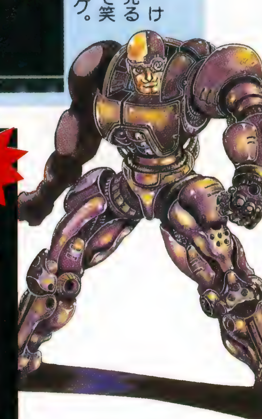
◀外のエレベーターで行けるところに、格納庫のカギがあるのだ。これがないと進めない。

仲間はキミだ! マグナ

1000年前、アルカエストに滅ぼされた機械文明の遺物。特殊能力で敵の動きを止めることができる。通常攻撃も狭いところで使うと、かなりグー。



◀関係ないけど、横から見ると、かなり変で笑えるサイボーグ。



皇帝陛下　BOSS

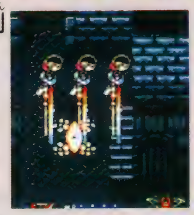
ここではガースティンと一緒に戦うことになる。彼の特殊能力・爆炎魔法陣がかなり効く。アレンは百烈剣で!



▲ガースティンのMPは残しておきたい。

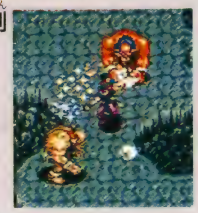
うなれ聖剣! これが必殺技だ!!

■百烈剣



分身して、鬼のように斬りきざむ攻撃。硬い敵に有効。

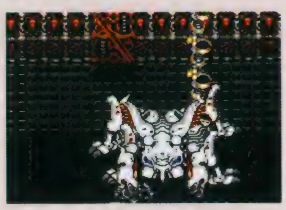
■流刃剣



アイス系の敵には絶対有効。ガバリスなどボスにも効くぞ。

■飛襲剣

大ジャンプして、敵の頭上から攻撃する技。ただし、移動スピードの速い敵にはあまり有効ではない。誰もいないところに落ちてくると、ちょっとむなしい……。



■迅雷剣

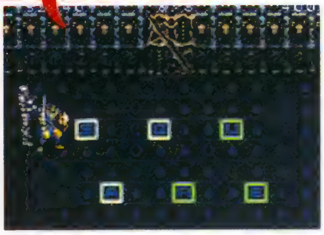
通常攻撃に比べると、2倍の威力を持つ最強の攻撃。さらにダッシュを組みあわせた地龍迅雷剣は、なんと225%の威力となる。その他の必殺技も、ダッシュで威力が増すのだ。



第5章

■合い言葉は……!?

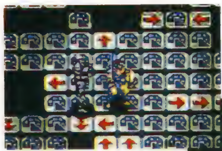
なぞのカードを入手したら、サブ画面で読んでみよう。アルファベットが並んでいるが、これは次に入る部屋で、そのとおりに床の文字を踏めというヒントなのだ。



▲もしも踏みまちがったら、一度部屋の外に出てやりなおそう。

■左に行きたきゃ右を押せ!!

変なプレートの上で、行きたい方向に自由に行けないのはなぜ？　と頭を抱えている人は、十字ボタンで行きたい方向と逆の方向を押せばＯＫ。左に進みたければ、右を押すってわけ。



◀解ってしまえば、他愛もないトラップですなあ。苦労したけど。



▶マグネブーツがないと行けないところに、重要アイテムが!!

バビロム

ガーディアンブレイド風のラッシュパンチが圧倒的に効くが、あまり多用するとダメ。こいつも途中で姿を変え、そこからが本番なのだ。アレンは飛襲剣をメインに攻撃するのがよい。



第6章

■ミミックが目印だ!!

ワープによる分岐が多く、ここ来たっけなあ状態におちいってしまう。そんなときは宝箱をすべて取っておけば、必ず復活しているミミックが目印になるのだ。



◀ほとんどの宝箱がミミックなのだ。面倒でも、すべての宝箱をあたれ!!



▶アイテムの入っていた宝箱の場所が、不自然にあいている……。

仲間はキミだ!
ネヴィス



これまでの仲間とちがって、彼女を仲間にするには一度戦わなければいけない。特殊攻撃では、なんとドラゴンになって派手にぶちかましてくれる。なんたって竜神族なのだ。



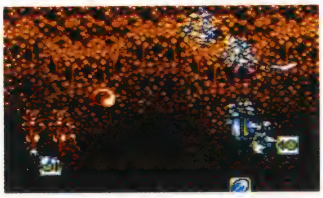
ゴードン

このボスも途中で姿を変える。アレンは迅雷剣で攻撃すればいいが、注意したいのはガーディアンブレイド大地のシールド攻撃が、ボスに対して効かないこと。防御として使うぶんにはかまわないが……。



第7章

■中ボスが続々再登場



▲ここまでに登場した中ボスが再登場するけど、弱点や攻略法は一緒なのだ。

第8章

■最終ボスも姿が変わる!

最終章では、ここまでのボスクラスが復活している。やはり弱点と攻略法は一緒だけどね。最終ボス、アルカエストは途中で姿を変えるので、ＭＰに注意!!



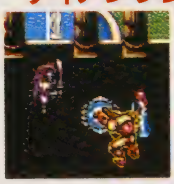
最終ボス アルカエストの正体は?



▲こういってしまうと、みもふたもないけれど、アルカエストにはこれといった弱点がない。頼れるのは自分の腕のみ。

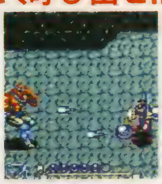
守護神ガーディアンブレイドは、かしこく呼び出せ!!

ガーディアンには、敵のザコを一掃するものや、ボスにたいして圧倒的に有効なものや、バリアーとして役に立つものなどさまざまだが、お手軽に呼び出せばいいというわけじゃない。ＭＰの数だけしか呼び出せないわけだから、敵との相性などを充分に考えて呼び出そう。ガーディアンとともにあらんことを!!



■フレイムガーディアン

◀アレンに近い敵をサーチし、波動砲を発射する。ザコキャラは一撃で倒す。MP１消費。

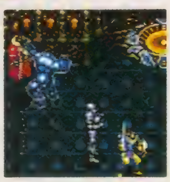


■ストームガーディアン

◀敵を10回タコ殴りにしてくれる。もちろんザコは一撃で倒すのだ。ＭＰ２消費。

■アクアガーディアン

▶アレンの周りにサテライトクリスタルとなって、攻撃と防御を同時に。MP１消費。



■アースガーディアン

▶アレンの周りにバリアをはり、アクアに同じく攻撃と防御を同時にする。MP２消費。



開発者から君へ

1000年の時を経て、復活せんとする魔界神アルカエスト。君は主人公アレンとなって、復活を阻む旅に出るのだ。爽快なアクション、豪快な必殺技、スピード感あふれるバトルの数々。登場人物も多彩で、敵キャラも手ごたえバッチリ（特にゴードンがイカス）!!

この冬、『アルカエスト』が熱いぜ!　おすすめだじょ。うふ。

（スクウェア／渡辺）



SUPER FIRE PROWRESTLING III FINAL BOUT

SFC

■ヒューマン　■予価9700円　■12月25日発売
■スポーツ　■容量未定　■バッテリーバックアップ

このソフトの目玉は、自分だけのレスラーがつくれるエディットモードだ。今回の徹底攻略を読めば、キミも世界最強レスラー！



これがエディットマスターへの道だ!!

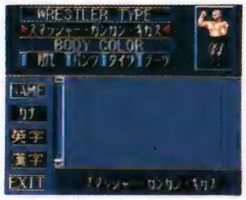
1 レスラーセレクト

何ごとも最初がカンジン。ここでは、レスラーの容姿と名前を決める。つまり、原型づくりだね。

まずは、もとになるレスラータイプを選ぶ。56人もいるので悩むだろうけど、しっかり決めよう。あとで後悔しても、責任もたんぞ。



▲レスラータイプはギガス。当然、パワーファイターだ。



▲最強レスラーをめざして、レッツ・ゴー！

レスラータイプを選んだら、次はボディカラーだ。肌・パンツ・タイツ・ブーツの色を決めよう。



▲名前がカッコイイと強そうだ。不思議。

派手にいくか、シブくいくかは、ご自由にどうぞ。名前をつければ、第1段階終了だ。

2 パラメーター



▲ここは重要。脳ミソしぼりましょうネ。



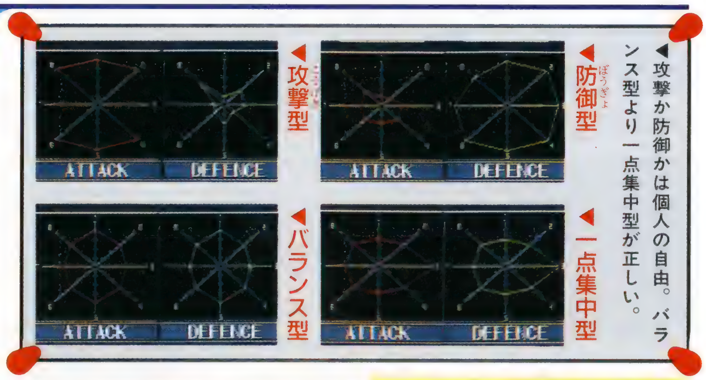
▲パラメーターは、棒グラフで表示される。

レスラーセレクトが終わったからといって、ホッとするのはまだはやい。これからが本番だぞ。パラメーター設定は、エディットでいちばん重要なところだ。何も考えずにやったら、弱いレスラーしかできません。ハッキリ言って。

レスラータイプのポイントを、全部で九つあるパラメーターにふり分ける。パラメーター設定自体はこれでおしまいだ。

しかし、ポイントの配分には十分に注意したい。なぜなら、いかにポイントを割りふるかによって、レスラーのファイトスタイルが決定するからだ。

打撃系の選手にしたいなら、当然パンチ・キックにポイントを大きく割りふるべき。「スープレックスも」なんて欲張ると、レスラーの個性がはっきりせず、しかも弱い。さらに、下の技対応見て、使いたい必殺技のパラメーターにポイントを大きく割りふるのも鉄則と言える。



▲攻撃か防御かは個人の自由。バランス型より一点集中型が正しい。



▲TOUCHとCOMEBACKは、コンピュータープレイ時のパラメーターで、ポイントには関係ない。飛び技をつかうなら、SPEEDは高く設定しよう。



▲ブライトをもとにしている。スープレックスが得意だ。

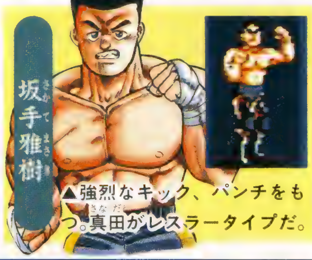
・・・・・・・・・・パラメーター設定に便利！　技分類表・・・・・・・・・・

パラメーター	代表的な大技	パラメーター	代表的な大技
KICK	マシンガンキック 腹蹴り	SUB・M	卍固め ストレッチプラム
PUNCH	デンジャラスストレート 掌底	LARIAT	ラリアート ウエスタンラリアート
SUPREX	裏投げ キャプチュード	FLYING	セントーン みちのくアタック
POWER	超肉弾プレス 凶器攻撃	ARM	パワーボム ジャイアントスイング

3 技セレクト

プロレスマニアにとって、技セレクトは、ホント、感涙もんだ。懐かしの技から最新の技まで、なんと300以上もあるぞ。

しかし、レスラーのすべての技を大技で固めるのは正しくない。大技はかかりにくく、しかも、その技に対応するパラメーター数値が低ければ、与えるダメージも小さいからだ。パラメーター数値が低い技は大技でも小技、数値が高い技は小技といえども大技と考えて、CPUロジックにのぞもう。



▲強烈なキック、パンチをもつ。真田がレスラータイプだ。


◀十マークが必殺技だ。大技につけたい。


▶Aボタン技だけでこの数！じっくり選べ。

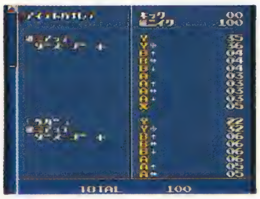

▶坂手選手の技セレクトパターンだ。

4 CPUロジック

コンピューターが、レスラーを使うときの行動パターンを設定する。これが、最後の作業だ。実際の操作に自信のない人は、この部分をよーく読んでほしい。

設定は、「組ミアッテ」「ダウン」などの項目にあるポイントを、ふり分けておこなう。合計を100にすればいい。カンタンだが、項目が多いので時間はかかる。まぁ、あとすこしの辛抱だ。

ここでうまくふり分けるには、技セレクトを覚えておく必要がある。ポイントをそのレスラーの得意技に多くふれば、試合を優位に進めることができるぞ。序盤は小技、終盤は大技で攻めるのが原則だ。技をメモしておこう。


◀試合序盤は、小技を中心に攻めていこう。



▲反則技のスペシャリスト。レスラータイプは武者だ。

5 セーブ

いやぁ、おつかれさまでした。完成したレスラーをセーブすれば終了だ。12人まで保存できるぞ。試合まで、しばし休んでくれ。



◀こうしてレスラーは、闘いの日を待つ。

せっかく作ったんだから、オープンリーグ戦をやってみるべし！

レスラーの実力を知るには、試合がいちばん。ってわけで、コンピューターどうしのオープンリーグ戦をやってみた。レスラータイプも、ファイトスタイルも違う4人の選手が、栄冠めざして熱い闘いをくりひろげた。エディットするときの参考になるよ。コレは。

最強はだれだ？



全試合結果

×オオゼキVSザラエソフ○	勝ち点（0） 勝ち点（5） 開幕試合は、ザラエソフのスープレックスが、パワー殺法を上回った。
×ザラエソフVS坂手○	勝ち点（5） 勝ち点（5） 坂手の動きは速い。ザラエソフはスープレックスを出すことができなかった。
×オオゼキVS上山○	勝ち点（0） 勝ち点（5） 上山大暴れ。ありとあらゆる反則攻撃で、オオゼキの攻撃をふうじた。
×ザラエソフVS上山○	勝ち点（5） 勝ち点（10） ザラエソフのスピードは遅い。これが坂手戦同様、命取りになってしまった。
×オオゼキVS坂手○	勝ち点（0） 勝ち点（10） 空手か相撲か？ 注目の対戦は、坂手のマシンガンキック3連発で決まった。
○坂手VS上山×	勝ち点（15） 勝ち点（10） 反則攻撃をスピードでかわした坂手、ショートエルボーで優勝を決めた。

野郎どもの熱き闘いを見ろ!!


◀超肉弾プレスがサク裂だ!!


◀坂手の必殺ショートエルボー。


◀危ない！ジャーマンホイップだ。


◀火炎殺法。ダル○ムか おまえは！

坂手さん、優勝のヒケツは？

「ミスのあまりないエルボーで攻めたこと。あとは研究っすよ」


◀熱きリーグ戦は、坂手の優勝に終わった。

PHANTASY STAR
The end of the millennium



MD
■セガ ■8800円〔税別〕 ■発売中
■RPG ■24Mビット ■バッテリーバックアップ

開発者から君へ

今回は、マクロを中心とした戦闘のポイント解説と、トノエの村までのストーリーを大紹介なのだ!!

マクロ・テクニック・特技は独立するものではない!

テクニックとは

テクニック・ポイントを消費して、敵を攻撃したり、味方を治癒(ちゆ)したりするのがテクニックだ。レベルが上がるごとに新しいものを覚えていくぞ。それぞれのキャラクターの特性によって、覚えるテクニックが異なる。が、使用頻度(ひんど)の高いテクニックは、2人以上のメンバーが持っていたりするのだ。



特技とは

それぞれのキャラクターに固有の特殊攻撃が、この特技。例えばルディとライラでは、持っている特技はまったく異なっている。かなり強い攻撃力を秘めた特技も数多くあるのだが、特技は、使用回数が決まっていて、無限に使えるものではない。使用回数は宿屋に泊(と)まると回復するぞ。



テクニック
特技
通常戦闘

マクロ編成

テクニック、特技、通常攻撃を効果的に組み合わせて、初めてマクロが効果的になるのだ。誰がどの攻撃をどういう順番に行うのがもっとも効率のよい戦闘か、それは、キミが発見するのだ！



壮大な冒険の始まりだ



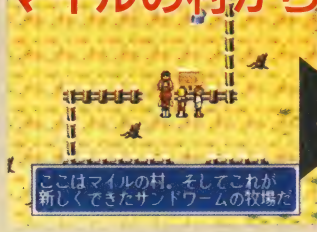
怪物発生

新米ハンター、ルディ・アシュレの初めての仕事は、学園都市にあらわれた怪物の退治。師匠(ししょう)のライラとともに、学園都市モタビアにやってきたのはいいのだが、そこには何やら不穏(ふおん)な空気が……。



▲学園都市モタビアの地下にいたのはなんと、カプセルで培養(ばいよう)されていたモンスターだったのだ！

マイルの村から





ゼマの村へ

モタビアから派遣(はけん)された調査隊の身に何かが起こっているらしい。さっそく調査隊の足どりを追ってバースバレーへ。バースバレーへいく途中には、広がる砂漠(さばく)に飲み込まれつつあるマイルの村がある。マイルの村の北東に、バースバレーのふもとの村、ゼマがあるのだ。ゼマでは、なんと村人が石になっている！ 謎(なぞ)は深まるばかりだ。

砂漠の怪物!



砂漠で出会う強力なモンスター、グラスアサッシン。手ごわいぞ。

ファンタシースターのマクロシステムを徹底考察!!

マクロ編

実践・マクロを組んでみよう



ルディ

主人公。新米のハンターで、まだまだ頼りない。テクニック、戦闘のバランスのとれた戦士系のキャラクターだ。

〈テクニック〉
- レスタ（回復）
- グランツ（魔物に効果大）

〈特技〉
- アースバインド（敵を金縛りにする）



ライラ

ルディの師匠にあたる。戦闘能力はかなり優れている。回復系のテクニックをもっていないのが唯一の難点。

〈テクニック〉
- フォイエ（攻撃　炎系）
- シフタ（戦闘力倍加）
- シュネラ（素早さアップ）
- ザン（敵全体を攻撃）

〈特技〉
- ヴォルテックス（敵一体に大ダメージ）



ハーン

モタビアで、むりやり仲間に入れられてしまったのが、彼。元は学生で、学問の徒らしく、テクニックが充実している。

〈テクニック〉
- レスタ（回復）
- バータ（攻撃　超低温）
- アンティ（毒を中和）

〈特技〉
- エーテルビジョン（攻撃の命中率アップ）



スレイ

ライラの旧友らしいが、詳しいことはわからない。テクニック、戦闘、ともにパーティーの力をもっている。

〈テクニック〉
- フォイエ（攻撃　炎系）
- バータ（攻撃　超低温）
- グラブド（敵を圧殺）
- アロウズ（麻痺を回復）

〈特技〉
- フレエリ（攻撃　炎系）

マクロパターン紹介

ルディ…ル　ハーン…ハ　ライラ…ラ　スレイ…ス

その1

攻撃を補助するテクニック「シュネラ」を一番最初にかけて、通常の打撃でも相手を倒せるようにしたマクロ。

ラ…シュネラ ― ス…攻撃 ― ル…攻撃 ― ハ…攻撃

その2

キャラクターのすばやさの順番に攻撃していき、最後にヒットポイント回復テクニック「レスタ」を使用する。

ス…攻撃 ― ラ…攻撃 ― ル…攻撃 ― ハ…レスタ

その3

敵がとても強い場合には、各キャラクターの特技やテクニックをフルに活用するのがポイントとなる

ス…フレエリ ― ラ…ヴォルテックス ― ル…ソードクロス ― ハ…バータ

その4

戦闘が長引きそうな場合には、テクニック「アロウズ」で、味方の気絶しているメンバーを覚醒させるのが有利

ス…アロウズ ― ラ…シフタ ― ル…攻撃 ― ハ…攻撃

ポイントはすばやさだ!

行動を連携させせることによって、普通では考えられないような強力な攻撃が可能になるのが、マクロのメリットだ。また、連携によっては、コンビネーション・バトルと呼ばれる組み合わせもある。より強力なテクニックに変身することもあるぞ！

ストーリー編

この男は誰だ？



石化した人々



バースバレーの奥では、調査隊のメンバーが石化していた。この石化を解くには「アルシュリン」という薬が必要なのだ。「アルシュリン」はゼマの村の南にあるモルカムの村で昔聞いたことがある、という情報を基に、ルディたちはモルカムの村へ。モルカムの村に到着してみると、そこは荒れ野原になっていた。これは調査隊を石にした謎の男「ジオ」の仕業らしい。また、ライラの古い友人らしい「スレイ」という男が仲間にはいる。彼によると、「アルシュリン」はトノエの村にあるという。

再会



ゼマの東にある村、クルップは、ハーンの故郷だった。ハーンは婚約者と再会する。喜びもつかのま、一行はさっそく、クルップの北にある、トノエに通じる洞窟へ向かう。洞窟を越えた先にあるクルップの村では、新たな展開が待ち受けているのだ。

そして…新たなる冒険





やっと着いたトノエでは何が待っているのか？

To Be Continue

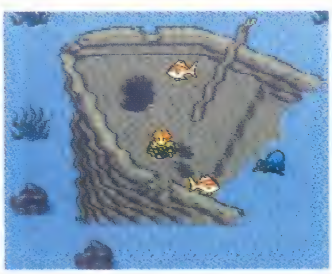
君の知らない歴史もある。

クリアまでの道は、ひとつではない。
それがフリーシナリオ。
だからいちどプレイしただけでは、
すべてを知ったことにならないぞ。
2度めは、ちがう歴史づくりにチャレンジだ!

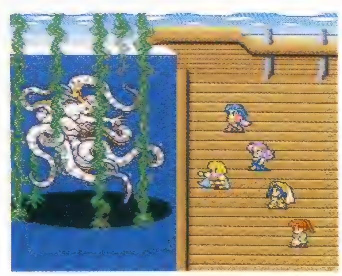


キミのつくった歴史に、こんなイベントはあったか?









SQUARESOFT 株式会社スクウェア 〒150 東京都渋谷区恵比寿1-20-18 三富ビル新館

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



©1993 スクウェア

イラストレーション/小林智美

価格9,900円(税別)

FF VI フェスタ'94 参加募集

ファン待望のFF VIが一足先に体験できるファイナルファンタジーVI フェスタ'94開催。

仲間に差をつけるチャンス!

会場
東京会場:HARUMIドーム21　2/11(祝)、2/12(土)、2/13(日)
大阪会場:マイドームおおさか　2/19(土)、2/20(日)　※いずれも、9:00AM〜5:00PM

応募方法
2名1組で必ず往復ハガキにてご応募ください。往信ハガキの裏にどちらか代表者1名の①住所②氏名③年齢④職業(学校名)⑤電話番号⑥希望会場⑦希望日⑧午前か午後⑨ご覧になった雑誌名を記入。また、返信ハガキの宛名らんに代表者の住所・氏名をご記入のうえ下記までご郵送ください。(東京:6,000組 大阪:4,000組 合計20,000名様)

〒107 東京都港区南青山2-2-8 DFビル9F (株)フルハウス内「ファイナルファンタジーVI フェスタ'94事務局」
お問合せ 03-5952-3700　※電話での応募受付はいたしません。

※開催当日は、かなりの混雑が予想されます。誠に申し訳ありませんが抽選による来場者限定の時間制入場制限をさせて頂きます。なにとぞご了承ください。
尚、当選者の発表は代表者へ返信ハガキにてご通知いたします。応募締めきりは、平成6年1月10日(月)当日消印有効

同時開催
天野喜孝FF VI
原画展/リトグラフ展
(東京・大阪会場)

ファイナルファンタジーVI
FINAL FANTASY VI

共催/(株)スクウェア・NTT出版(株)

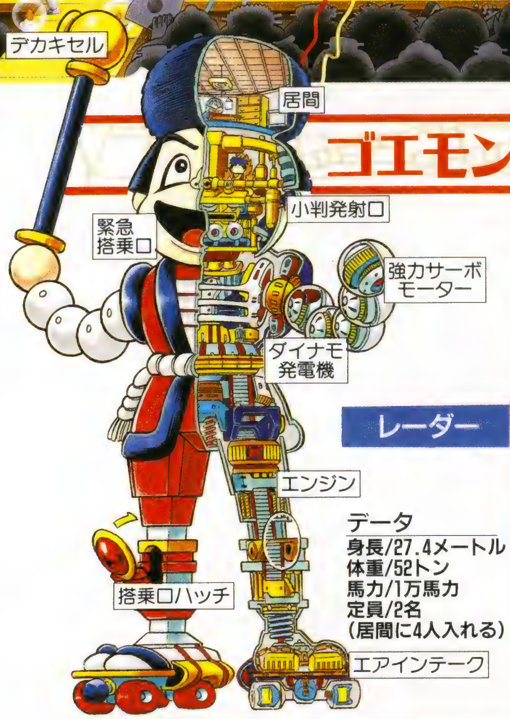


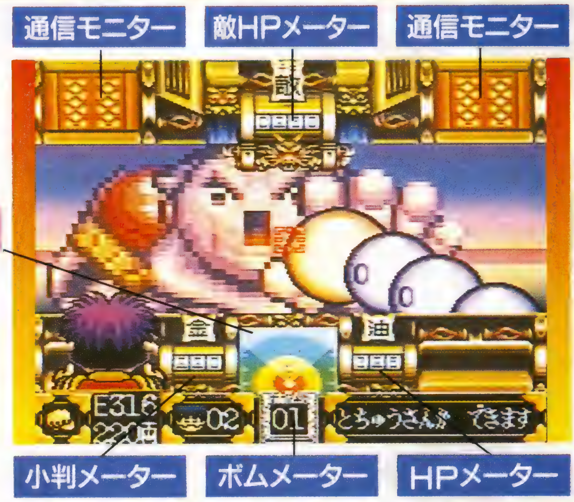
がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス

発売されて、まだ間もない『がんばれゴエモン2』。今回は、シリーズ初登場の大型からくりメカ「ゴエモン・インパクト」を操り、敵メカに挑む。

SFC ■コナミ ■定価9800円〔税別〕 ■発売中 ■アクション ■16Mビット

ゴエモン・インパクトを使いこなす!!





「ゴエモン・インパクト」は、1人でも2人でも操縦できる。しかし燃費が悪いため、エネルギーが切れて自爆してしまう。要注意だ!!

インパクト防御技



▲敵の攻撃は、防御行動である程度防ぐことができる。ただし、有効範囲が狭いので移動して補え！

これがインパクトの主力武器だ！

インパクトの攻撃は、4種類の武器を使用して行う。それぞれの特徴をつかんでおこう！

キセルボム

インパクト最強の武器。使用回数に制限があるので注意だ。敵を後方に吹き飛ばす効果もあるぞ。



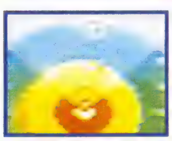


活用タイミング
◀敵がどこにいても使える。ピンチになってから使え!!

小判マシンガン

自分の所持する小判を弾にして使用する武器だ。使うほど小判が減るので注意が必要。



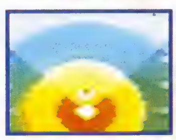


活用タイミング
◀敵がレーダーの真ん中あたりで、ウロチョロしていたら撃て!!

強パンチ

「インパクト」の右腕を使用する。一撃の攻撃力が高く、相手を吹き飛ばす効果もある。





活用タイミング
◀レーダーのレッドゾーンに入る直前に繰り出すのがベスト。

弱パンチ

「インパクト」の左腕を使用。一撃の攻撃力は弱いが、3連発のパンチを繰り出す。





活用タイミング
◀強パンチと同じく、レーダーのレッドゾーンに入る直前に繰り出せ！

えりあ一～四までのボスキャラを完全攻略する

ボスキャラとの対戦は、2パターンあるぞ。一つは「インパクト」に搭乗して、敵の大型からくりメカと戦う3D画面バトルタイプのもの。もう一つはゴエモンたち本人が直接、敵ボスと戦う2D画面バトルタイプのものだ。ここでは、えりあ四までの両タイプのボスの攻撃法を具体的なデータを交えながら紹介していくぞ。

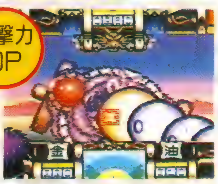
3Dボス編

敵の行動パターンは多彩で、動きも速い。メインモニターとレーダーをうまく活用して戦え!!

えりあ一　横綱ロボ 千秋楽【HP-300P】

強力な張り手と、頭突きを主力の武器とした、相撲力士タイプのからくりメカだ。高速で突撃してくる弾丸頭突きには気を付けろ！

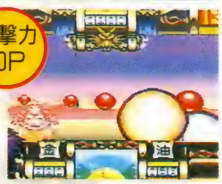
弾丸頭突き



攻撃力 50P

▶タイミングよく強パンチを出せ。防御するとダメージを受ける。

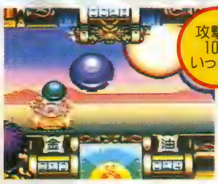
まげバズーカ



攻撃力 10P

▶ティフェンスでかわせ。弾を横一文字に撃ってくるぞ。

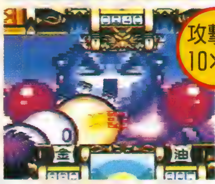
マーブル百烈弾



攻撃力 10×いっぱい

◀たくさんの弾を乱射してくる。ここは素直に、防御してかわせ！

張り手ボンバー



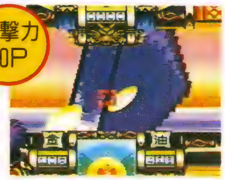
攻撃力 10×17

◀画面から消えたら、レーダーを見てタイミングよく弱パンチだ！

えりあ三　落ち武者メカ しゃれこうべ【Hベーゴマ―80P　P本体―300P】

軽量型の巨大からくりメカ。動きが素早く、巨大なベーゴマを使って攻撃してくるのが特徴だ。このボスを倒すには、先にベーゴマを壊さなくてはダメだ。敵の瞬間移動に惑わされないようにしろ！

ベーゴマ



攻撃力 30P

▶タイミングよく強パンチを出せ。防御するとダメージを受ける。

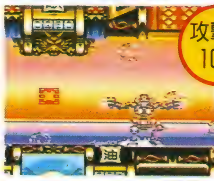
マーブル弾



攻撃力 10P

▶六発の弾を撃ってくる。防御してダメージを防げ！

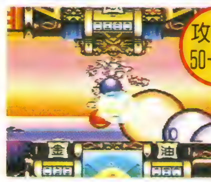
鍵爪攻撃



攻撃力 10P

◀接近してくるので、待ち構えて弱パンチを出すのがベスト。

落ち武者霊弾



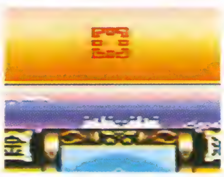
攻撃力 50+30P

◀強パンチで壊せ！ただし、三回攻撃しないと破壊できない。

瞬間移動

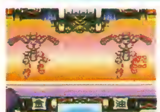


◀画面上で突然、姿を消すので、レーダーを見ながら落ちついて対処しろ！

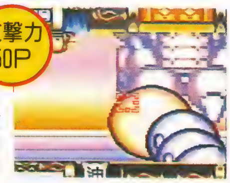


▶よく見ると、レーダーには、ちゃんとボスのいる場所が映っているぞ。

お陀仏キック



◀技を出す前に、分身しながらジャンプする。レーダーで本体を確認できるぞ。



攻撃力 50P

▶一度、着地するので、画面から消えたら強パンチ。

2Dボス編

小型のからくりメカたちが、ぞくぞく登場してくる。ボスたちは個性的な攻撃方法を持ってるぞ。

えりあ一　すもうロボ　マーブルレッド専用機

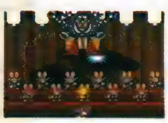
【HP-8P】



▶こちらも、すもうロボットに乗って戦おう。相手の顔の部分が壊れたら、ロボットから降りて戦え！

えりあ二　かぶき者　カブキ・リターンズ

【HP-50P】



▶攻撃をジャンプでかわしながら、相手が空中にいるときは小判を投げ、地上では直接攻撃をしかけろ！

えりあ三　芸人メカ　たそがれ壱号

【HP-1P】



▶ボス本体は倒せない。一定時間、敵の攻撃をかわし続けるのだ。画面の端で、襲ってきた敵だけ倒せ！

えりあ四　忍者メカ　おめん忍者

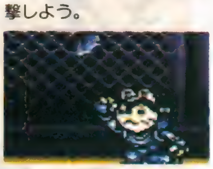
【HP-60P】

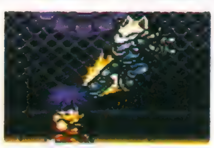


▶3種類のおめんを付け替えながら攻撃してくる。かぶっているおめんによって、攻撃方法が違うぞ。

イヌの面

▼オノを連続で、投げてくる。遠距離から、小判で攻撃しよう。





キツネの面

▲強烈なジャンプキックをしかけてくる。タイミングよくジャンプしてかわせ！

ひょっとこの面

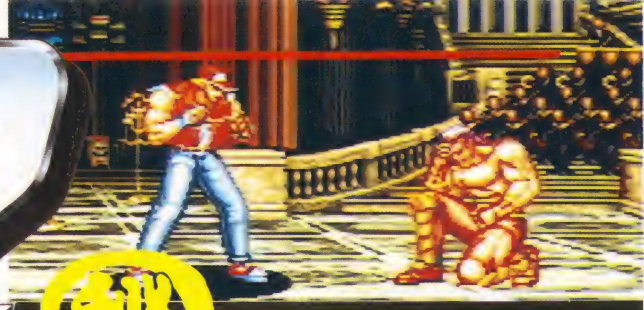
▼腕をクロスにして、ビームを放ってくる。ビームはジャンプでかわせ！



開発者から君へ

ふっ、ふっ、ふっ、ふっのふ。ついに、ウルトラデリシャススーパーゴッツイゲームが完成ぱぴょーんと！　今度のゴエモンはチョと違うあるよ。あれでんがなー、インパクトでんがなー。ゴッツイ、ローラースケートで、敵の基地をガリガリいわすんどすぇー。カッチョイイー！　ヒューヒュー!!　おみっちゃんを連れ去ったマッギのおっちゃんをば、ケチョンケチョンのズドドドプーだ!!　さあ、みんなもいっしょにズドドドピーだ!!　じゃね。

（コナミ／えびちゃん）



餓狼伝説2 ㊙開発データ

新たなる闘い

SFC

■タカラ ■9980円〔税別〕 ■発売中
■格闘アクション ■20Mビット

『餓狼伝説2』の新たな情報を公開！ これを読めば、今まで勝てなかったライバルにも楽勝（?）だ。さあ、今すぐプレイしよう！

㊙データその1 敵を気絶させる判定方法を解明!!

敵をどうすれば、確実に気絶にもっていけるか。ここでは、気絶の判定方法を利用した攻略法を紹介しよう。まず右の表をみてもらいたい。『餓狼伝説２』での気絶は、「気絶攻撃値」(以下、攻撃値)と「気絶時間値」(以下、時間値)という、二つの要素で判定されている。攻撃値は、攻撃方法によって、ポイントを加算するようになっていて、加算ポイントがMAXをこえたときに、初めて敵が気絶する。しかも、技には時間値という設定があり、その設定時間内に次の攻撃をしないと、それまでの蓄積した攻撃値がゼロになるのだ。

	気絶攻撃値	気絶時間値
弱攻撃	0.6	1秒
強攻撃	2	2秒
必殺技	2	3秒
爆裂拳	1	3秒
投げ技	3	4秒
MAX	6	——

実戦気絶テクニック!!

テリーの気絶攻撃方法

現在の 攻 2 時 2



▲まずはジャンプ大キック。これで攻撃値は２になり、時間値も２になった。

攻撃値、時間値に注目だ！

現在の 攻 4 時 4



▲すかさずしゃがみ大キック。攻撃値、時間値とも４になる。

では、具体的に表を見ながら説明していこう。たとえば強攻撃をヒットさせると攻撃値が２ポイント蓄積されるが、時間値が２秒のため、２秒以内になんらかの攻撃をヒットさせないと、蓄積された攻撃値の２ポイントは無効になってしまう。では、強攻撃の１秒後に必殺技をヒットさせるとどうなるか。攻撃値は４になり、時間値は（必殺技の時間値３秒）＋（一発目強パンチの繰り越し時間値１秒）で４秒となるわけだ。ここで注目したいのが、爆裂拳と投げ技の項目だ。爆裂拳については、「東丈」の所で説明する。まずは、投げ技の項を見てみよう。攻撃値、時間値ともに最大の数値になっている。つまり、連続技の中に投げ技を入れることにより、敵が気絶する確率が高くなるのだ。テリーは投げ中心で攻撃しろ！

現在の 攻 4 時 0



▲「バーンナックル」を放つテリー。だが、敵に受けられたため、時間値が０に！



攻撃値6以上で気絶するぞ!!

▶時間値は０だったが、とっさの機転で投げ技に成功する。これで気絶したぞ！

現在の 攻 7 時 4

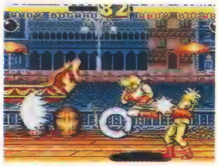
●ちなみに…

攻撃値のMAXポイントは、どのキャラクターも６に設定されていて、その数値は変わらない。だが、同一ラウンド内ならば、一度気絶するたびに１ポイント加算されていく。これは一度気絶すれば、その次からはどんどん気絶しにくくなっていくという仕組みになっているのだ。



▲一度気絶させると、その次はMAXポイントが増えるため、攻撃してもなかなか気絶しない。

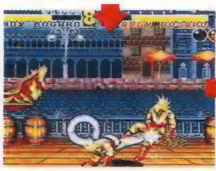
アンディーの気絶攻撃方法



現在の攻2時2

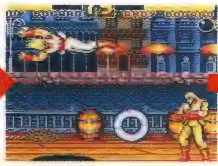
▲ジャンプからの大キック攻撃。攻撃値は２。

アンディーの場合は、リーチの長い必殺技がそろっているので、連続技に必殺技を組み込んでいくとよい。大攻撃を２回やった後に、「斬影拳」もしくは「空破弾」でとどめをさせば、それだけで攻撃値が６までいき、気絶にもちこむことができる。ただし、必殺技はモーションの時間が長いため、時間値に気をつけていないと蓄積ポイントがリセットされてしまう。



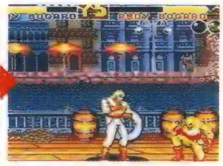
現在の攻4時3

▲連続でしゃがみ大キック。これで４に。



現在の攻6時4

▲ここで必殺技の「空破弾」。決まった！



これで気絶だ!

▲攻撃値が６になったため、敵は気絶に。

東丈の気絶攻撃方法



現在の攻2時2

▲まずは大パンチ。うまくヒットした。

東の気絶攻撃には、特殊な攻撃方法がある。左の表を見てもらえばわかると思うが、必殺技の一つ、「爆裂拳」がそれである。表の「爆裂拳」のところに注目すると、時間値が３秒もあるのに対して、攻撃値がたったの１しかない。これは「爆裂拳」が連続攻撃の必殺技だからであって、攻撃があたる度に攻撃値が１ずつ増えていくことを意味する。「爆裂拳」で気絶を狙え！



現在の攻4時3

▲１秒後にスライディング大キックが炸烈。



現在の攻6時6

▲そして「爆裂拳」が２発ヒットした！



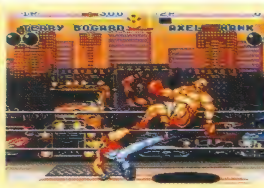
ほーら、気絶だ!

▲これで、攻撃値の合計が６になり、気絶だ。

㊙データ その2 アクセルとクラウザーの3/4ダメージの秘密

アクセル・ホークとヴォルフガング・クラウザーは、打たれ強い。君はこの事実を知っていただろうか。実は、アクセルとクラウザーは、攻撃を受けたときに、そのダメージを3/4にしてしまう固有の防御力があるのだ。そのため、他のキャラクターよりも多少は打たれ強くなっている。だが、そんな強敵にも意外な弱点があったのだ。アクセルは腹部に、クラウザーは頭部に弱点をもっていて、そこを攻撃されたときだけは100％のダメージを受けてしまうぞ。

アクセル・ホーク …の場合



◀腹部以外の攻撃。３／４のダメージしか受けていない。

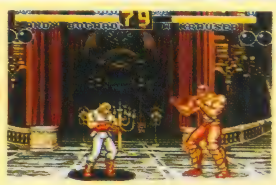


◀ところが、腹部に攻撃されると、こんなに体力が減る!!

ヴォルフガング・クラウザー …の場合



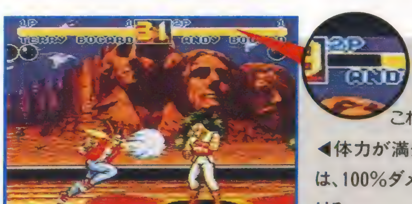
◀頭部以外の攻撃では、あまりダメージを与えられない。



◀頭部にヒットすると、１００％のダメージを与えることができる。

㊙データ その3 ピンチに強い餓狼キャラ

『餓狼伝説２』では、自分の体力が少なくなってきたときに、自動的に防御力がつく。自分の体力が半分以下になると、それ以降に受けたダメージは全て3/4になるのだ。さらに、体力が1/3以下でダメージを5/8に、体力が1/6のときにはダメージを1/2にする防御力がつくのだ。これは、やられるほど防御力がつき、戦いを少しでも有利にしようというものである。さらに、対戦で１ラウンド負けたプレイヤーには、最初から3/4の防御力がつくようになっている。最後まで勝負をあきらめない者が、勝者になれるのだ。



◀体力満タンの時 これだけ減る

◀体力が満タンのときは、100％ダメージを受ける。



◀ピンチの時は… これしか減らない

◀残りの体力が1/6以下になっているため、ダメージは通常の1/2。

開発者から君へ

『餓狼２』が発売されてはや一月。みんな全キャラクリアはできたかな？　実はノーコンティニュークリアには、各キャラに特別グラフィックがついているんだ。友達よりも先に、全キャラの特別グラフィックを見よう！　さらにみんなが待望の、『餓狼SP』や『侍スピリッツ』も開発中だ！　発売はまだ先だけど、楽しみにしていてね！（タカラ/小林）



佐竹雅昭の覇王塾

塾長のことば　『ストII』12番勝負!

祝・創刊２号！　格闘王佐竹雅昭がおくる〝覇王塾〟、今ここに誕生じゃー！　……ってなわけでこのコーナーでは、本職は格闘技だけれどゲームフリーカーとしても名高い私が、ゲームや多くの娯楽について書いていこうと思う。

先日、沖縄で猛特訓していた間（あいだ）にＳＦＣ『ストIIターボ』で内弟子（うちでし）とよく遊んだ。このとき、『ストII』12番勝負をやったのだが、そのルールは……12試合やるなかで各キャラクターを１回ずつしか使えないことだ。第１試合はジャンケンをして負けたほうからキャラクターを選び、２試合目以降はその前の試合で勝った者が先にキャラクターを選んでいく。そうやって戦い続け、先に７勝したほうが勝ちだ。６勝同士だったら、おたがいに得意なキャラクターを使用して勝敗を決める、サバイバル・ルールだ。

こうすることにより、いっそう緊張感（きんちょうかん）がわいてきてゲームに集中できる。そして腕のほうも上がってくるのだ。

戦いはいつまでも続く……。

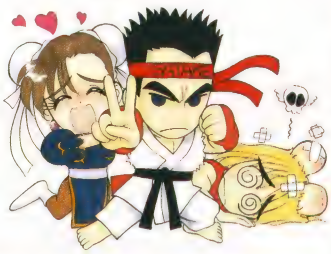
恐怖の12番勝負。そのうちなぜか私は、５勝７敗で負けてしまうパターンになってしまう。

……く、悔（くや）しい。

私はオモチャ屋へ走った。そこで手に入れた物は必殺技がボタンひとつで出るコントローラー！

今、私は無敵になった。

（インチキ〜!!）



カット／うちの文吾

「暗中」
ドーナツよ
どこにいったか
胃の中よ

山作敬司

（大意）画家である作者がドーナツを食べたことに気がつかず、暗い台所で必死にドーナツを探している姿を描いている。まさしく人間の本性が表れている。

告知板でしょ!

１月23日にラジオの公録！詳しくは13ページ！

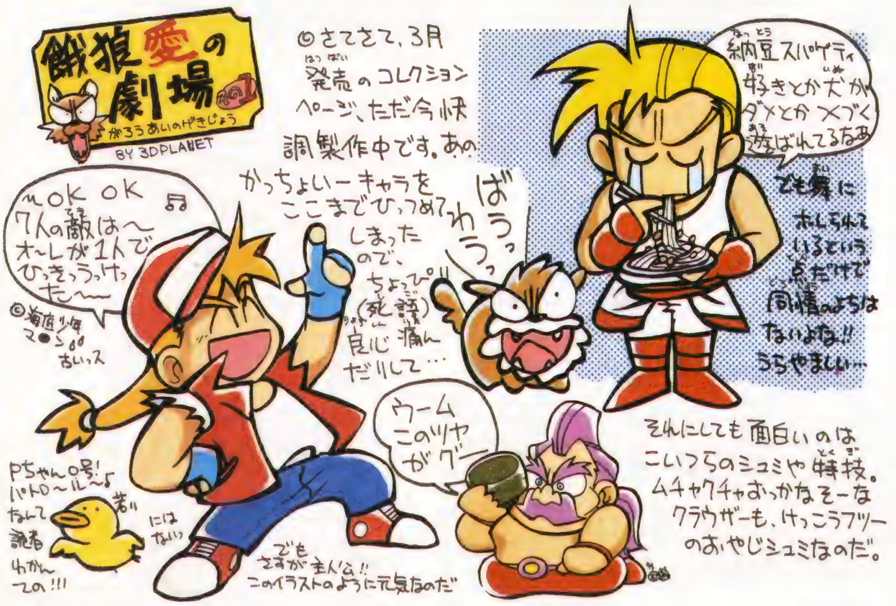
塾長のファンクラブに入ろう！　住所・氏名・年齢・生年月日・電話番号・性別・職業をハガキに書いて、〒169 東京都新宿区高田馬場1-28-18 和光ビル　正道会館　佐竹雅昭ファンクラブ事務局まで。

格闘界の覇王を目指す佐竹雅昭塾長に応援のハガキを出そう！　〒112-01 講談社 覇王編集部「佐竹雅昭の覇王塾」係まで

餓狼伝説2 コレクションページ

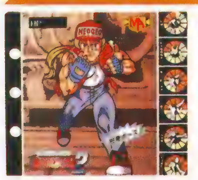
インフォメーションコーナー Vol.1

◆超人気ゲーム『餓狼伝説2』が、コレクションページになって登場だ！　ふつうのカードと違い、別売のシステム手帳にページとしてセットできるんだ。現在88種類がそろっているぞ。

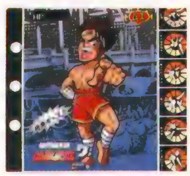


◆『餓狼伝説2コレクションページ』は、7枚入り1パック200円（税込み）、10パック入り1箱2000円（税込み）でタカラより発売中だ。1箱買うと88種類のうち70種類がダブらずに手に入るんだ！

ページ情報

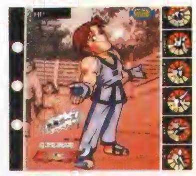

◀テリー・ボガード


◀アンディ・ボガード

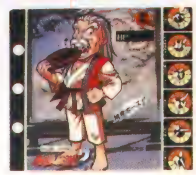

◀ジョー・ヒガシ


◀不知火舞


◀ビッグ・ベア


◀キム・カッファン


◀チン・シンザン


◀山田十平衛

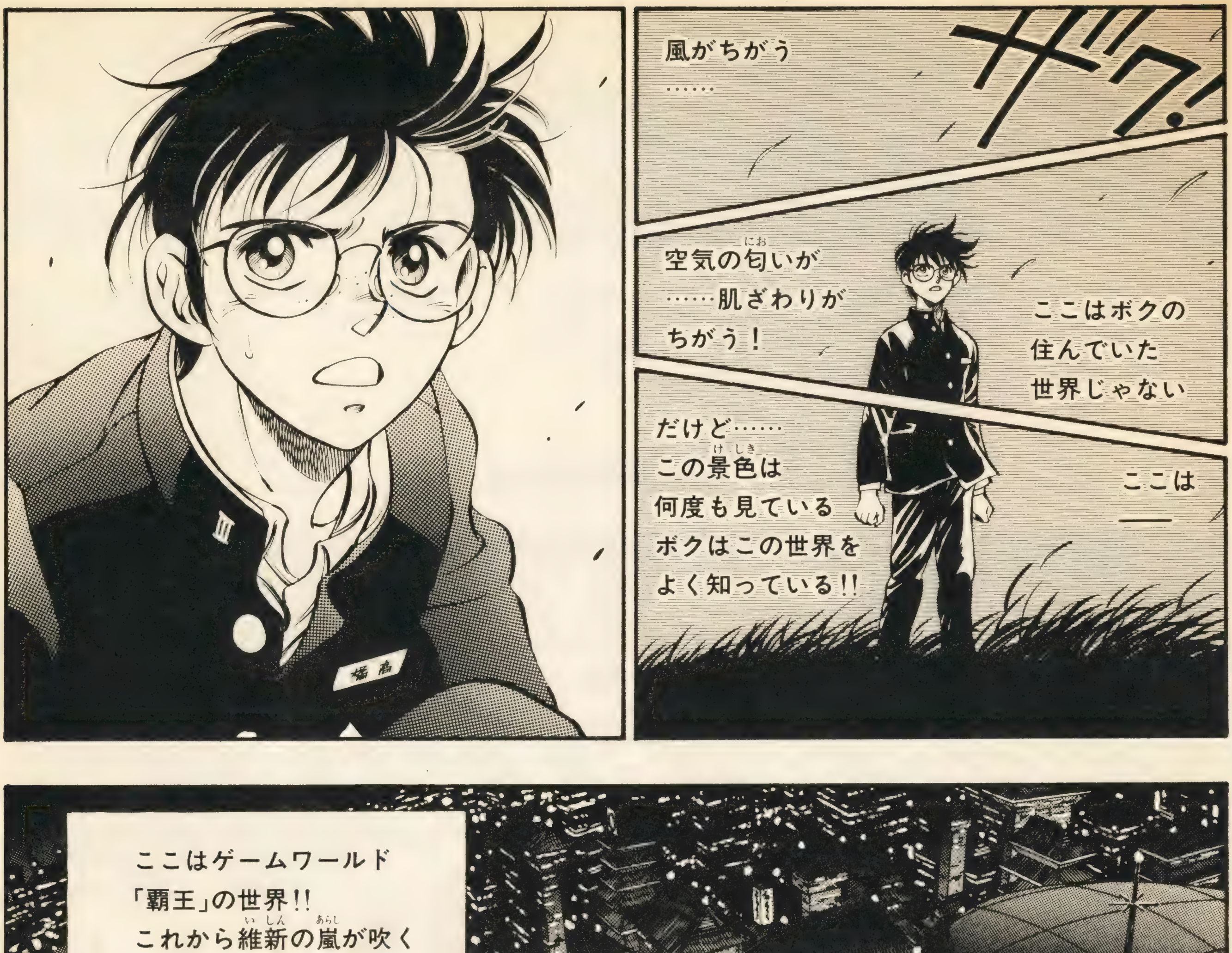
★今回は各キャラの挑発ポーズを集めてみたぞ!!



この世界を支配する〝覇王〟を倒すため、たった一人でやって来たカオルだが……。



橘高薫（15歳）県立T中学、成績は中の中、苦手科目は体育、好きなのは美術、ゲームはなんでも好きだが、やっぱりRPG派。





スペースデータ

▼江戸シティ　徳川390年幕府の首都、江戸シティ八百八町、その中心に位置する江戸城には、強大な権力をもつ将軍が君臨している。今だに鎖国を保ち続け、独自の文明、文化を発展させ現在に至っている。人口1200万人。

芹沢鴨 男 LEVEL20 HP480
武器・虎徹 鎧・甲一型





橘高薫……!!
ズザッ
ガシャッ
ひぃイ──ッ
し……知らぬこととは
言いながら
えっ
大うつけは
この私めでした
命だけはどうか
ごかんべんを……
じょ……冗談じゃねえ
「黒い疾風のカオル」
といえば表の徳川将軍を
倒した百戦錬磨の武芸者
カオルを
仕留めることが
できるとしたら
あの天才以外
にない……!!
それじゃあっしは
ヤボ用がありますんで
これで……
へこへこ
猿飛や霧隠の
旦那にはよろしく
お伝え……
ぴゅんっ
ふへ〜〜っ
わっ
カオル殿
生きて
生きておられたの
ですね……!?
よかった……
裏将軍覇王に
やられたなどデマ
だったのですね!?
希望の光は失われた
わけじゃなかった……
オレ達にはまだ
カオル殿がいるんだッ



霸王　性別、年齢は謎。LEVEL?　HP∞
武器?　鎧?　すばやさ?　妖力?




いやぁ
まかせといてよ
これでも
ファミコンは
得意なんだ
ふぁみこん？
いや　こっちの話
なんだ？
てめーら……
し……
新撰——
ぐ……
み……
どちゃあ



沖田総司　男　LEVEL49　HP1700
武器・菊一文　鎧・甲三型（改）
天然理心流免許皆伝（試衛館師範）





スペースデータ

▼新撰組（幕府直属の秘密警察）不満分子、反体制分子の摘発を目的に組織された対（カウンター）テロ部隊。しかし、その実体は恐怖の暗殺集団である。





猿飛佐助 男(20歳) LEVEL23 HP1040
武器・大手裏剣「風車」 鎧・くさりかたびら
忍術・猿飛の術 妖力48







新撰組一番隊隊員 男 LEVEL3 HP124
武器・種子島ショットガン 鎧・乙一型



霧隠才蔵 女（17歳） LEVEL15 HP460
武器・投げくない 鎧・くさりかたびら
忍術・春花の術 霧隠 妖力200


疾風の太刀
……!!
抜くか
……!?
さア
抜けるか!?
これ……は
……



◆この作品を読んだ感想を送ってください。あて先は、〒101-91　東京都千代田区神田郵便局私書箱32号　講談社　覇王編集部「幕末覇王伝カオル」係です。

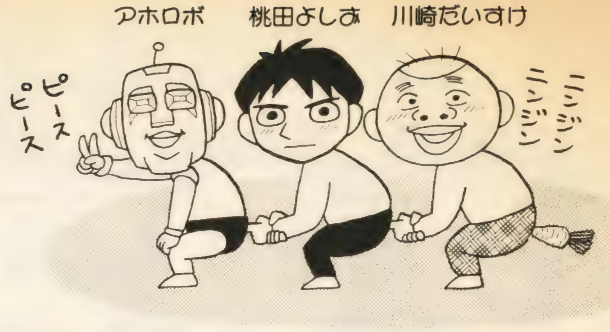
沖田総司と剣を交えるカオルだが、はたしてその力を解放することが出来るか!?

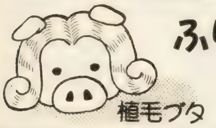



'94年のH気分を気持ちよ〜く大研究
いちばん新しい
女のコのこと
ギリギリまで
見せてあげる!
HDP厳選!'94年キャンペーンガールグラビア大図鑑
セクシーグループと激バックにみる新下着考
過激な衣装で勝負する全国お立ち台ギャル選手権
コギャルのライフスタイル徹底生態解剖図鑑
ナメちゃいけない!? '94年の手強いオナゴたち
今、男が試される!? 逆ナンパの真実と誤解 他
●すぐ行きたい!行けば役立つ実戦ガイド
ニューヨーク初体験BOOK
▼ファッションリーダー達が愛用するアイテム&ショップ
▼最新クラブ&ジャズスポットでエキサイト!
▼ミュージアム&ギャラリーの効率的鑑賞法▼他
《特別企画》フツーの女のコ 18人登場!
とじこみ 水着、下着SEXY SHOT大図鑑
袋とじ これが限界超SEXY SHOT
●"もうひとつの恋愛"現状リポート
「同性愛」最新事情
どう変わる? 心理占星術で徹底分析
'94年キミの恋とSEXの行方
ホットドッグ・プレス
Hot-Dog PRESS
1/10号 好評発売中・定価400円(税込)・講談社

しりももSHAKE

ふりふりの2 榎本俊二





ピンピロポピロラリポポパ、ポペパパッパピ〝しりしり〟パペピ!(パプン)

(ピンチのときのあいことば それはやっぱりリピリピだぜい)(たぶん)



おたより&似顔絵大募集するぞ!!

『しりももSHAKE』のキャラクターにこんなことをさせたいとか、こんな奴を登場させてくれとかいうハガキ待ってます。似顔絵も大歓迎だよ。あて先は〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社 覇王編集部『しりももSHAKE』係です。おもしろいものは、欄外で採用させてもらったり新キャラとしてまんがに出てくるかもしれないよ。採用分にはオリジナルテレホンカードをあげるぞ。

覇王編集部が探しだした超大作ソフトをいよいよ大公開する時が来た！　ここからの6ページは、新たな冒険へのステップ。これからの1年間、きみたちと共に登ってゆくのだ！



大貝獣物語

これがシェルドラドの世界だ！

『大貝獣物語』の舞台となるのは、「幻大陸シェルドラド」と呼ばれる大陸である。その秘密を探るために、僕らは、シェルドラドを訪れたことがあるという原さんに冒険談を語ってもらうことにした。



――シェルドラドって、どんな世界でした？

「とーっても不思議な世界で謎だらけの大陸でしたねぇ。一度しか行ったことがないからすべてはわからないけど、いろいろな生き物が共存していました。たとえばサボテン人とかもいましたよ。もちろん貝獣たちもね」

――大陸の周囲はどうでした？

「大陸のまわりには雄大な海が広がり、その先は不思議な霧に包まれていました」

――シェルドラドって、いったいどこにあったのですか？

「この地球上にはありませんが、きっとこの世のどこかにあるはず……。ただし、シェルドラドに行けるのは、火の貝と呼ばれる貝を手に入れた者だけのようです」

――火の貝を手に入れるには？

「来年まで待っていれば、きっとそのチャンスがやってくるはずですよ（笑）」

――どんな人たちがいたんですか？

「それはもう驚きで、こちらの世界では考えられない人々がたくさん住んでいました。さっきも話したけど、サボテンによく似た生き物が服を着て、歩いてしゃべるんですよ！　ヘクス島という所には、岩できている人たちが住んでいたし、背中に羽が生えていて、超すばやく動ける鳥人間もいたね」



――動物たちは？

「すっごく珍しい珍獣と呼ばれる生物が何種類かいるらしいんだけど、僕は一匹もお目にかかれなかったんだ。見たかったなぁ」

――季節などはあったんですか？

「不思議なことにね、四季というものがなくて、地域によって一年中雪が降っていたり、熱い砂漠だったりするんですよ。同じ大陸なのに。どうやら、大陸を包んでいる不思議な霧が影響しているのかもしれない。不思議な大陸だね」







——シェルドラドに王様は？
「ドラドシティにすてきなお城があって、そこに住んでいるよ。なんでも、ドラドシティには、すごい物が封印されてるらしいんだ」
——シェルドラドの伝説は？
「こうだよ……この世に再び、災(わざわ)いの業火(ごうか)が吹き荒れしとき、火の貝の勇者、再び降臨(こうりん)し、伝説の四(よん)秘貝(ひかい)の力を集め、必ずや人々をその危機より救わん……こんな感じだったよ」



エルドラド



——文化は、どの程度ですか？
「僕らの世界にはないものがあった。それは魔法。みんなが使えるわけではないようだけど……。あと、古代文明というものがあったようだ。科学と魔法を組み合わせたすごい文明だったらしい。もう一度行けることがあったら、古代文明について調べてみたいね。でもそのときは覚悟しなきゃ。火の貝で呼ばれるときは、シェルドラドがやばいときばかりだから……」
——乗り物などは？
「サンドラットやラルゴ牛と呼ばれる動物だね。でも、魔法が使える人は空を飛んでいたけど……」



『大貝獣物語』原作者・原 裕朗が語る

シェルドラドの住人たち

原さんのシェルドラドでの体験をもとに、登場キャラクターのうち12人を紹介！

新システム「超すけっとシステム」とは!?

いままでのRPGにはなかったことなんだけど、実はある場所でパーティー以外のメンバーもレベルアップできるんだ。つまり、自由にメンバーを入れかえることができるってこと。ありがちな「自分のパーティーのメンバーは強いんだけど、他のキャラはレベルが低くて使えないよー」なんてことはないってわけ。さらに、各キャラすべてが独自の物語と特徴をもっているので、メンバーの組みかたによって、異なるストーリー展開やバトルが楽しめる。このシステムを、ボクは「超すけっとシステム」と名付けたんだ。



キララ

魔法が得意な、いわゆる「お嬢様」。退屈なことが嫌いで、リンダと違い、わがままな面もあるけど、憎めないタイプかな。これがボクの好みの女性像、なのかもしれない……うーむ。



主人公

伝説の火の貝に選ばれた15歳の少年。当然、剣も魔法も大得意。しかし、この「主人公」は、シェルドラドでのきみの分身になるべく、生まれてきたキャラなんだ。だから、きみの考え方、行動の仕方が、そのまま彼の性格となるはず。ボクとしては、正しい心をもってこの世界を冒険してもらいたい。



クピクピ

おなじみ貝獣トリオの1人。臆病なところがちょっと不安だけど、回復魔法の腕は確か。鍛えれば強くなるはず。

ポヨン

ぼーっとしていて、食いしんぼうでまるでスタッフの○○みたいな貝獣だ。だが、こいつは強い。最強かもしれん？

バブ

貝獣の中では良心派。かわいいプラスけっこうまじめで、戦闘も万能にこなす。ボクは、こいつと大の仲良しなんだ。



バード

監獄島の警備隊長なので、正義感はとても強い。だけど、いわゆるカタブツ。機動力をいかした直接攻撃が得意技。

リンダ

非常にピュアな性格なので、下世話な話にはついていけない、聖なる僧侶。キララとリンダ、きみはどっちを選ぶ？

マギー

すごく元気で、すごくエッチなご老人。魔法使いなのだが、ほとんどの魔法を忘れている。ヒゲがチャームポイント。

トキア

「天候魔法」という特殊な魔法の使い手。彼女は実の両親を知らない。修行のために、この冒険に参加したんだ。

ガロウ

手鉤を使った、「野獣拳」が必殺技。狼なので、一匹狼の性格（ちょっと短絡的？）。その割におっちょこちょい。

ザルドン

体を生かした直接攻撃が得意技。無口だが、子どもにとっては「良き父親」。それが故に不幸な事件に巻き込まれる。

キラー

クールな忍者。暗殺技を使い、悪に対しては徹底的に非道になれる。しかし彼の本当の胸の内を知るものはいない。

このキャラクターたちに、いったいどんな冒険がまちうけているのだろうか？

ハドソン直撃！ 開発状況はどうッスか？



開発　中田伸一氏

みなさん、こんにちは。私が、今回、『大貝獣物語』でハドソン側の企画を担当している中田です。それでは早速(さっそく)、現在の進行状況をリポートしてみます。

中田「状況はどうですか？」

企画担当「今回のシステムはすごいですよ！　企業秘密ですけど、まず○○○○○○、それから△△△△△△、そして××××××！　さらに、パーティーそれぞれに性格があって、そいつらが勝手にマップ上でイベントを起こしたり、もうたいへん」

中田「そ……それはすごい！」

それでは次に、プログラマーの方々に聞いてみましょう。

中田「進んでますか？」

プログラマー「カタカタカタカタカタカタカタカタッ……シーン」

中田「……おいっ、眠るな！　眠っちゃいかん！」

続いてデザイナーのみなさん。

デザイナー「今回は、『海』を、今までにないくらい、きれいなものにするためにとても苦労しています。これが完成したら、みんなビックリすると思いますよ」

中田「戦闘背景や魔法などの効果もすごいんですよね！」

デザイナー「そりゃーもう、とにかく『すごい』の一言です。戦闘背景はクオリティー高いし、魔法効果に関しても、○○○○を召喚(しょうかん)しちゃったりして、もうすごいんですよ！」

がんばってます。楽しみです。

プログラマー「この仕様だけど」

中田「わー！　忘れてた!!」

原(はら)さんのひとり言



実は、CD-ROM対応だったのだ

『大貝獣物語』は、実は、SFCのCD-ROMで考えていた作品なのだ。声や音の演出で、考えていたことがたくさんあったんだよ。もちろん実写もネ。動きを表現するアニメーション・シーンも豊富にあったしね。だから、イラスト原稿もシナリオも膨大(ぼうだい)な量ができあがってたんだよ。

SFCのソフトにしようとハッキリ目標が決まったんで、たくさんあるネタをじっくり選んで、かなり中身の濃(こ)い作品に仕立てあげたんだ。僕たちの作業は、とりあえずひとくぎりついたんだけど、ハドソンのスタッフの方々はこれからが大変ですよ（笑）。

ああ、それから、バースデイはオリジナルの商品企画をほかにもたくさん進めているんだけど、今度ちょっとおもしろいものを考えたんだ！『大貝獣物語』にも関係があるから、できあがったらみんなにプレゼントしちゃおうかな。

（バースデイ／原裕朗(はらひろあき)氏）



貝獣ポスト

読者の疑問を覇王が開発スタッフに聞いてゆくぞ！

早速(さっそく)、質問が来たぞ

創刊号で募集したゲームに関する質問のハガキが、早くも覇王編集部に届いたので、早速(さっそく)、開発スタッフに聞いてみたぞ！

「あの美しいビジュアルは、どうやって作っているんですか？」

（相模原市　根橋洋子さん）

「絵コンテをもとに原画を描いて、それをスキャナーでコンピュータのデータにしたものを、デザイナーがグラフィックツールで修整していきながら完成させます」

（開発　中田伸一）

「CD-ROMって何ですか？　なぜゲームができるのですか？」

（名古屋市　服部準之助くん）

「音楽ＣＤを再生するには、ＣＤプレイヤーが必要ですよね。音楽の代わりにプログラムを記録したＣＤを再生するのが、CD-ROMというわけです。CD-ROMでゲームができるのは、ＣＤの中にゲームプログラムが入っているからです。普通のカセットの何百倍もの容量が使えるので、迫力ある絵やきれいな音楽をゲーム中に流すことができるのです」

（プログラマー　若林哲也）

質問、イラスト、おもしろい企画募集！

この貝獣ポストでは、『大貝獣物語』のイラストや、こんなことやってみたいな、という企画も募集しているぞ。みんなの応援のハガキが開発スタッフをはげましているのを忘れずに！　（まえちゃん）

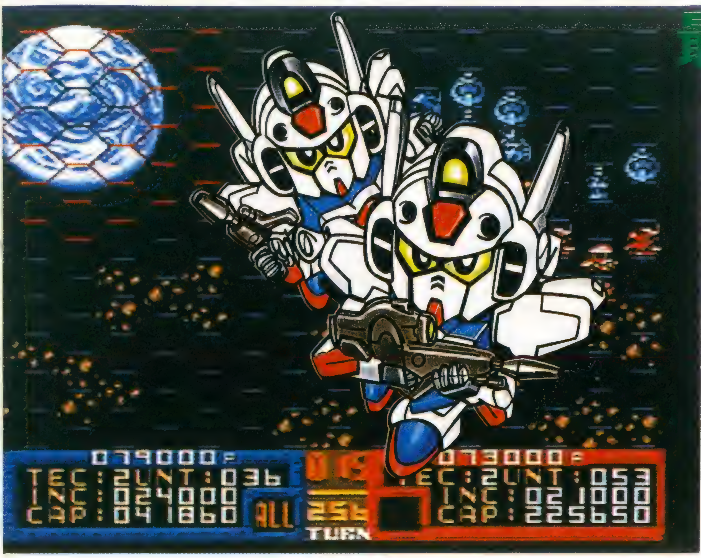


（兵庫県　秋田きょうこさん）

▶感激感動の第一号イラストなのだ。ありがとッスよ！

次号も続くぞ！





最新ガンダムゲーム攻略情報!

SDガンダム GX

SFC ■バンダイ ■9980円[税別] ■'94年2月発売予定 ■シミュレーション ■GXチップ ■8Mビット+64K SRAMバッテリーバックアップ

シミュレーションの醍醐味を楽しみつつ、SDガンダムのキャラの魅力も十二分に味わえる「一粒で2度おいしい（©グリコ）」ゲーム。SDガンダムの世界を知らなくとも、ユニークなゲームシステムには注目！

SECTION 1 ゲームシステムをチェック!

ゲーム概要

君は軍の指揮官である。アニメでいうと、レビル将軍か富野監督か、というところだ。あ、監督は違うかもしれない(笑)。指揮官といっても、戦闘時には最前線でモビルスーツの操縦もするのだ。自軍の戦艦やモビルスーツに命令を与え、敵軍の大将モビルスーツを倒すことが目的なのである。



▲通常のマップ画面。オリジナルのガンダムの話や設定を知っていれば、ユニットの特徴をつかみやすくなるぞ。

ゲーム中コマンド

通常は、カーソルを合わせてユニットをピックアップ。必要なコマンドを、そのときに表示。そのほかに、全体の様子を見たり、自分のフェイズを終わらせるためのコマンドを呼び出すことができる。ちなみに、アクションバトルのときは、コントローラーで直接ユニットを動かすことになる。



▲コマンドウインドウを開いたところ。スタートボタンを押すと、ゲームのセーブや設定を一部変更できる画面になる。

初期設定画面

まず、ニューゲームをスタートさせると、マップ選択の画面になる。あらかじめゲームのセーブがしてあれば、セーブゲームスタートを選んで前のゲームの続きをすることができる。戦うマップが決まったら、次に初期設定を変更する。この画面でゲームの難易度やBGM、対戦相手などを変えることができる。

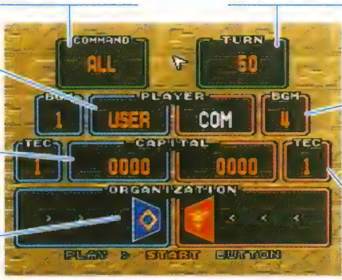
コマンド数制限
1フェイズで命令できる回数を決める。

ターン数制限
そのマップで遊ぶターン数を決める。

プレイヤー選択
プレイヤーかCOMかを選ぶ。

所持金
ゲーム開始時に持っている金額。

陣営旗
陣営により生産ユニットが変化。



BGM選択
自軍フェイズのBGMを変更。

テックレベル
高性能ユニット開発の技術レベル。

ベース表



占領した自軍のベースの様子を見ることができる。左の数字が生産中のユニット数で、右は待機中のユニット数。下に表示されているのが、補給中のユニット数である。

ユニット表

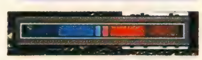


自分のすべてのユニットのステイタスを見ることができる。Xボタンで、モビルスーツと戦艦の画面を切り替えられる。

宇宙

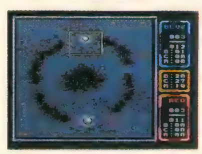
このコマンドを地球上や月面のマップで使うと、すぐに宇宙空間のマップに戻ることができる。宇宙で使っても意味がない。Yボタンで代用できる。

勢力比



多くの占領拠点を保有している軍が優勢となる。設定ターン数内で敵の大将を倒せなかったときは、勢力が優っている軍の勝ちとなる。

ミニマップ



宇宙、月面、地球上など、それぞれの場所の全体マップが、縮小されて表示される。右横の数字は、占領した拠点の数。

消去

カーソルを合わせたユニットを消去することができる。

パス

自軍のフェイズを終了させるときに使う。

SECTION 2 いよいよ、ガンダムの出撃だ！

PART 1 ガンダムは戦艦から発進！

マップ１の初期配置では、戦艦が数艦と１機のモビルスーツ（大将機）しか見えない。自軍のモビルスーツはこれらの戦艦に搭載されている。占領はモビルスーツでしかできないので、まずは戦艦で移動して拠点に隣接、モビルスーツを発進させて占領する。次ターンで艦を発進させる前に、そのモビルスーツを搭載しよう。



◀戦艦にカーソルを合わせて決定すると、いくつかのコマンドが表示される。



▶MSを選ぶと、戦艦に搭載されているモビルスーツを発進させられる。

PART 2 ミニマップを見て戦略を立てる！

シミュレーションで戦略を立てるには、まずマップ全体を見渡すと良い。そのときに、ミニマップはとても役に立つ。敵軍の位置や、進路上の障害物、占領拠点がしっかりと把握できる。そのうえで、敵軍の進路を予想し、自軍の進攻計画を考える。こちらの補給をうまくつなげ、相手の補給路を断つことが、勝利へのカギとなる。



▲一番初めのマップ。青い点が自軍で、赤が敵軍。黄色や緑の点は、中立のコロニーやベース。月や地球の近くでは、ユニットの移動力が落ちる。

●地球連邦軍（プレイヤー側）

主な戦艦

ホワイトベース
▶多目的宇宙空母。大気圏突入能力がある。



サラミス
▶巡洋艦。大気圏に突入する能力はない。



主なモビルスーツ

ガンダム



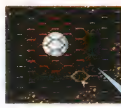
▲ゲーム中では標準的な機種。

ネモ

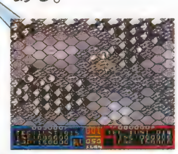


▲エウーゴの量産タイプ機。

●地表でも戦闘がある！



月面や地球上にも、ベースや都市がある。



▶地表へは、大気圏突入能力のある戦艦しか降りることができないのだ。

●勝利条件

設定したターン以内で、敵の大将のモビルスーツを倒した方が勝ち。どちらも倒せなければ、勢力比が優勢な軍の勝ちとなる。



◀Xのマークがついたユニットが、大将機。

PART 3 占領と生産で戦力を増強！

ユニットを生産することで、自軍の戦力を上げることができる。強力なユニットを生産するために、どんどんベースやコロニーなどを占領していこう。

●占領の目的

コロニー

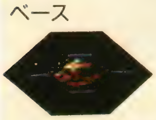


都市

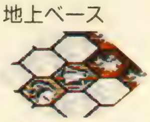


生産力を増やす。生産力と同額が、次のターンの収入となる。

ベース

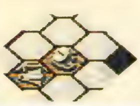


地上ベース



ユニットの新造と、戦艦の補給。

シャトル基地



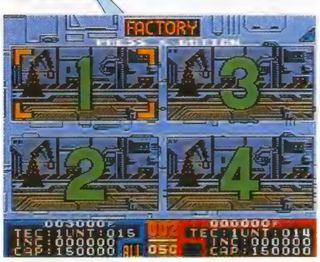
戦艦を宇宙に打ち上げる。モビルスーツキャリアの発着地。

●生産のしくみ

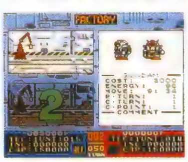
生産はベース内のファクトリーで行われる。戦艦やモビルスーツの性能によって、完成するまでに１〜数ターンかかる。



◀ベースにカーソルを合わせ、生産・待機中のユニットや、補給中のユニットを見る。



▲ここがファクトリー。十字キーの左右で、生産できる戦艦が表示される。



◀十字キーの上下で、生産したいモビルスーツを選択することができる。

●マップ上にある強力兵器を占領せよ！

コロニーレーザー

射線の上のユニットを、壊滅できるが、発射に１ターンかかる。



◀マップの端まで届くレーザーは、L／Rボタンで放つ方向が変えられる。

コロニー落とし

地表にコロニーを落とす。一定の区域では敵軍のユニットが破壊される。



▶地表に落とせるコロニーを、引力圏まで運んで落下。



▶被害にあった区域では、ユニットは消滅。辺りの地形ユニットも、被害を受ける。

開発者から君へ



◀バンダイ広報担当（牛村氏）

GXチップの搭載がポイントです。このチップはシミュレーションゲーム用にバンダイが独自に開発したもの。「コンピュータによる思考」を強化することができます。補給や間接攻撃など、あらゆる状況を判断し、コンピュータ側が戦いを挑んできますので、シミュレーションとしての完成度も高い、と自負しています。新アクションの対艦バトル、攻撃のバリエーション増加、新モビルスーツの登場と内容は盛りだくさん。期待してください。

PART 4 アクションバトルで戦場を駆けぬけろ!

自軍

対モビルスーツ

モビルスーツ

このシリーズの特徴である、アクションバトルが楽しめる。各モビルスーツとも、装備は数種類あり、さまざまな攻撃ができる。



◀隣接した自軍機すべてがバトルに参加。敵モビルスーツは、囲んでから攻撃しよう。



▶コントロールするのは、マップ上で攻撃をしかけた1機のみ。あとはオートで動いてくれる。

対艦戦

「GXチップ」によって可能になった、新システムの3Dバトル。まるでシューティングゲームのような戦闘だ。

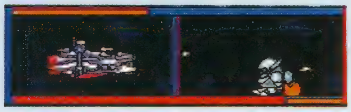
迫力の3Dバトル!



◀攻撃をかわしながら、どんどん敵戦艦に接近していく。制限時間いっぱいまでねばって、攻撃しつづけよう。

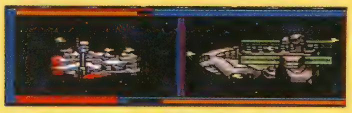
戦艦

横から見た固定画面の戦闘シーンで、攻撃は自動的に行われる。



◀敵の量産型のモビルスーツは、絶好のカモ。

自動戦闘。戦艦が撃沈(げきちん)されると、搭載(とうさい)されたモビルスーツもやられてしまう。



◀間接攻撃をかけても、反撃されるので注意。

前号でも紹介した「GXチップ」のおかげで、バトルシーンは大幅(おおはば)にパワーアップ。アクションバトルのオートコントロールのモビルスーツの思考も賢(かしこ)くなり、対艦戦では3Dバトルも実現した。

●間接攻撃で一方的に攻めよう!

戦艦だけでなく、一部のモビルスーツも間接攻撃ができるようになった。間接攻撃されると、通常のモビルスーツは反撃できない。



▲これは戦艦による間接攻撃。この場合も、通常のモビルスーツでは反撃できない。有効に利用しよう。

続報! 着々と開発が進む、Vガンダムのアクションシューティングゲーム!

機動戦士Vガンダム

SFC ■バンダイ ■9800円[税別] ■'94年3月発売予定
■アクション+シューティング ■12Mビット

さまざまな武器を使い分けて敵モビルスーツを撃破する、アクションシューティングだ!



●リアルガンダムの、リアルなアクションが堪能できる!

うなる機動音(きどうおん)。舞い上がる砂煙(すなけむり)に飛び散るビーム粒子(りゅうし)。SDとは違った魅力(みりょく)、リアルガンダムのリアルな部分にとことんこだわったメカ描写(びょうしゃ)で迫(せま)るアクションゲーム。それがこの『機動戦士Vガンダム』なのだ。

敵モビルスーツの特性に合わせて武器を使い分けるという、戦略性の高さに加え、ステージごとのビジュアルシーンでいっそう盛り上がる。ガンダムファンには見逃せない1本になりそうだ。

※画面はすべて開発中のものです。

■躍動するオープニングデモ画面



◀ウッソが乗り込んだシャッコーが、ザンスカールのゾロと戦う。アニメをほうふつとさせるデモだ。

■全13ステージ! 戦いの舞台は地上から宇宙へ!



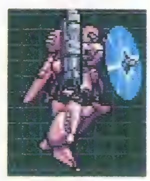
◀マスドライバーの前で攻撃されるVガンダム。ジブラルタルでの戦い。



◀Vダッシュガンダムでの、宇宙のステージ。敵はゾロアットだ。

■敵モビルスーツも活躍!

トムリアット



▲ゾロの後継機。戦闘ヘリに変形して飛行できる。

ゾロアット



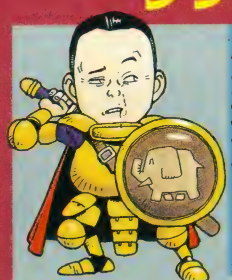
▲接近戦が得意なベスパの量産型モビルスーツ。

12月から2月までの
32タイトル全紹介!!

NEW GAME Impression

今回も大ボリュームでお送りする「New Game Impression」。年末年始の人気タイトルを、これで完全チェックしよう!!

レギュアー紹介



渡辺荘一

インベーダーから始まるテレビゲームの歴史とともに歩む男。ゲームへの愛は深い!!



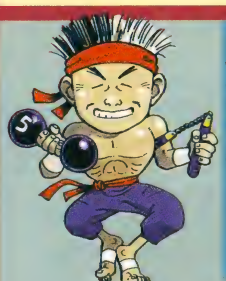
笠井修

知的遊戯の真髄を追う求道者。同じゲームを数10回プレイしてもあきぬ、サルゲー男。



高橋早苗

対戦ゲームが全般的に強い、異色の女性ライター。ゲームに対する視野は、かなり広い。



大崎悌造

シューティングやマイナースポゲーに異常な執着をみせる反骨ライター。肉体鍛練オタク。

SFC スーパーファミコン

発売中

アルカエスト

スクウエア
8800円(税別)
アクション

4人のガーディアンの力を得ながら、魔界王アルカエスト打倒を目指して冒険する、アクション。凝ったイベントシーンの演出や、ガーディアンの動きは必見。





RPG要素を入れたアクションゲームだよ

斜め上からの見下ろしのアクションの場合、どうしても戦闘が平面的になってしまうものだが、ダッシュパネルやジャンプパネルといった要素を入れることで、マイキャラがチマチマ歩いて戦闘するのではなく、ゲーム画面の中を縦横無尽に跳ね回る感じを、うまく表現していると思う。

ジャンルとしては、アクションRPGになるのだろうけど、難易度設定がついていたり、コンティニュー数の制限があったり、RPG要素を入れたアクションゲームといった方が良さそうだ。だから各ステージも適度に短く、じっくり時間をかけて、というよりは、時間を決めてサクサクとプレイする人に向いていると思う。

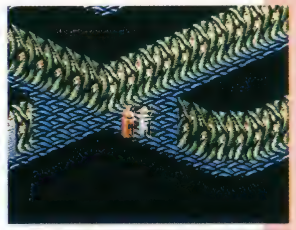
(渡辺荘一)

発売中

ワンダラス マジック

アスキー
予価9800円
RPG

ファンタジー世界を題材としたRPG。歩くてまを一切省いた移動システムや、方向感覚のある戦闘システムなど、斬新な試みが数多く盛り込まれている。主人公は魔法使いの女の子。





新システム盛りだくさんの、異色RPG

住人すべてに話しかけなくてもよい町システム、また、敵に前後左右を囲まれつつ、入り乱れて行う戦闘シーン、などなど……。従来のRPGとは一味違う工夫がそこかしこに施されている意欲作。コマンド関係が、ややわかりにくいなど、消化不良ぎみのところも目につくけど、全体としては、なかなか楽しめる作品に仕上がっていると思う。

ストーリー関係は普通、といったところ。展開が淡々とし過ぎているきらいもあるけど、これはマップ移動に苦労を伴わないせいもあって、しかたのないところでしょう。ビジュアルシーン重視のゲームだけに、欲をいえばもう少しハデな演出が見たかった、という気もする。

(高橋早苗)

スーパーファミコン

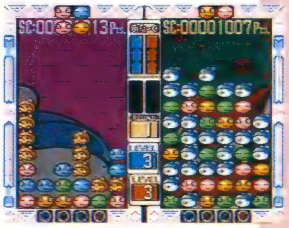
発売中

へべれけのぽぷーん

サンソフト
8200円(税別)
パズル

カルトな人気の「へべれけ」のキャラクターたちが活躍する、対戦パズルゲーム。
多彩な攻撃方法を持つキャラクターたちを使って、友達と熱い対戦プレイも可能だ。





「オチモノ」ブームは永遠なのか?

対戦格闘ゲームなどと同じく、もはやひとつのジャンルになった感じもある、オチモノパズルゲーム。このソフトも、そんな一本。
けれど、元のソフトがあの「へべれけ」だけに、ノリは普通じゃない。お馴染みの変なキャラたちと対戦していくわけで、相手のリアクションを見ているだけでも、十分楽しい感じ。
さて、肝心のゲーム内容というと、こちらはすこし地味。積極的に仕掛けて勝ちにいくというパターンよりも、敵が降らしてくるおジャマブロックを地道に消していき、相手が負けるのを待つ、というのが代表的な勝ちパターンになっている。少し爽快感に欠けているかも。（渡辺荘一）

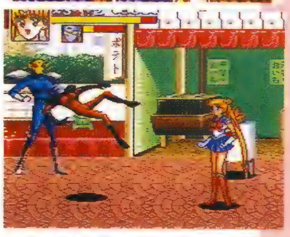
12月29日発売

美少女戦士セーラームーンR

バンダイ
9800円(税別)
アクション

93年夏に発売された「セーラームーン」に続編登場。5人の戦士の新必殺技が増えたうえ、ちびうさも操作可能に。対戦モードも加わって楽しさはさらに倍増！





セラムンファンなら、まず文句なし！

正直にいうと、ワタシはこの作品のファンです。いいトシして！内容的には、夏にでた前作「セーラームーン」とほぼ同じで、要するに「ファイナルファイト」のアニメキャラ版と思えばよろしい。前作に比べて、レイちゃんがパンチをだすようになって、攻撃射程が小さくなった、などのマイナーチェンジはあるけどね。今回はさらに、2P対戦モードもついてる。
総合的に評価するなら、操作性や攻撃バリエーションなどの面ではいまイチなんだけど、やっぱし、キャラの魅力はでかいよ！　亜美ちゃんが悲鳴をあげて倒れると、やっぱしゾクゾクしちまうもんな。
ファンなら買って文句をいうヤツはいないだろーな、というくらいのできばえだよ！（笠井修）

'94年1月3日発売

ロックンロールレーシング

ナムコ
7900円(税別)
レース

さまざまな惑星を舞台にしたSF感覚のレースゲーム。マシンには武器が装備され、獲得賞金でパワーアップも可能。BGMには'70年代の有名なロックナンバーが使用されている。2人対戦もあり。





ラジコン感覚の過激なレースゲームだ

デコボコしたコースをガンガンぶつけながら走っても、ダメージなし。このアバウトな感覚がちょっとイイ。ブレーキなんかもついてなくて、もうひたすらすっ飛ばして、ライバル車にミサイルぶっ放して……ってな感じで気軽に、過激に遊べるのだ。ラジコンチックな操作感覚も楽しいし、なんか「楽しいなあ！」って素直に喜んでしまえるソフト。クォーター・ビューの立体的なコースもうれしいね。
ただし、本気でクリアーを目指すとなれば、やはり地道なポイント稼ぎは避けられない。コースパターンもそれほど多くはないので、根を詰めてゲームするタイプの人には、ややもの足りないかも。せっかくのBGMが5曲だけってのも、さみしいかな。（高橋早苗）

'94年1月7日発売

ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93

ミサワエンターテインメント
9300円(税別)
スポーツ

前回好評だったラグビーゲームの第2弾。複雑で難しいラグビーのルールをわかりやすくゲーム化していて、初心者でも楽しめる。3種類のゲームモードが楽しめ、それぞれ実名のチームが登場している。





リアルだけど、やっぱり複雑……

いろいろな工夫はされているけど、ラグビーは元々のルールが複雑なだけに、このゲームも電源入れてすぐに楽しめる！　というタイプではない。なんとなくゲームを始めて、なんとなくボタンを押していても、とりあえず勝てたりもするけど、それじゃあ、このゲームの楽しさはわからない。
まずはきちんとマニュアルを読んでお勉強する自信がないと、途中で投げ出してしまう可能性が大きいかもね。それさえ乗り越えてしまえば、後は相当に楽しそう。遊べる要素がいっぱい入っているから、ラグビー好きな人にはたまらないんじゃないかな。自分が作ったチームと、神戸製鋼を対戦させたりとかもできるしね
（渡辺荘一）

'94年1月7日発売

バトルトード

メサイヤ
9800円(税別)
アクション

カエルが主人公のアクションゲーム。ステージごとに違ったアクションのバリエーションが用意されており、バラエティーに富んだ構成になっている。２人同時プレーも可能。





楽しさがいっぱいつまった福袋アクション！

巨大なトンカチで敵をぶん殴ったり、いきなり腕が伸びてアッパーカットを繰りだしたり……と、マイキャラ、ジッツの動きがいかにもアメコミっぽくて楽しい。やられた時のひっくり返りかたなんか、いかにもカエルって感じで笑えるしね。ちょいとアバウトな操作性がナンだけど、このオーバーアクションには、それにも増して捨てがたい魅力がある。

ただ、難易度がちょっと高すぎるかも……。ステージごとに違うテクニックが要求されるため、コツをつかむ前にコンティニュー使い果たして、すぐゲームオーバーになっちゃうのだ。先が気になるゲームなだけに、せめて無限コンティニューぐらいは、ほしかったなあ……。（高橋早苗）

'94年1月7日発売

ツインビー レインボーベル アドベンチャー

コナミ
9000円(税別)
アクション

シューティングでおなじみの『ツインビー』が、今度はアクションゲームになった。新登場のキャラ「グインビー」をくわえ、協力プレイもより熱く変身。さらに２人対戦のバトルモードもあるぞ。





飛ばないツインビーもこれまた一興！

コナミ伝統のシリーズの中でも、この『ツインビー』ほど、ゲームシステムがはげしく進化したのも珍しい！　今回初めて全方位スクロールアクションになった。

ためジャンプとパンチが基本の面クリで、ベルパワーアップは一応残ってるけど、シューティング要素はほぼ全滅です。基本的には突っ走ってステージ移動しましょう。

こんなのツインビーじゃないや、という声も一部から上がるかもしれないが、これはこれで実によく練り上げられている。３兄弟それぞれに異なる操作性もよく、ステージのアイデアも始めチョロチョロ中パッパ、徐々にムズくなっていくトラップも工夫されている。さすが『ツインビー』アクションになってもタダ者じゃない。（笠井修）

'94年1月21日発売

スーパーテトリス2＋ボンブリス限定版

BPS
8500円(税別)
パズル

'92年12月に発売された『テトリス2＋ボンブリス』のマイナーチェンジ版。好評だったボンブリス対戦面を、５面から30面に増やすとともに、パズル面やコンテスト面の問題もすべて入れ替えてある。





受験生はプレー厳禁？の「落ちもの」パズル

前作登場の『ボンブリス』というゲームは、思わぬ傑作だった。特に、２人対戦で大技が炸裂したときなど、ユルい人ならチビリそーになるくらいの快感があった。ただ、面数が５つしかなく、やや食い足りなかったのも事実。それが今回は30面に増え、思う存分チビりまくれるよーになったのだ！

ところで『限定版』の意味だが、初回生産のみの本数限定出荷ということらしい。発売後すぐ買わないと、２度と手に入らない（かもしれない）のだ。メーカーの思うツボと知りつつも、そう言われるとなんかアセる自分が悲しい。

なんにせよ、落ちるトコまで落ちて爆発するという『ボンブリス』のよーな人生だけは送りたくないワタシである。（大﨑悌造）

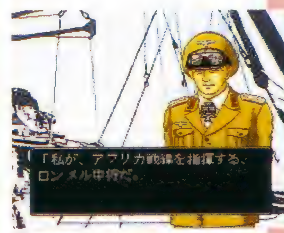
'94年1月28日発売

鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団

アスミック
12800円(税別)
シミュレーション

好評だった戦車シミュレーションの第２弾早くも登場。

前作の東部戦線から、今回は舞台を北アフリカ戦線に移し、迫力の戦闘が展開される。初心者にも安心のプラクティスモードつき。





あの硬派な雰囲気は健在なのだ！

最近流行のシミュレーションRPGの１本……じゃないんだ。RPG的要素をとり入れた、硬派のシミュレーションゲームなんですね、これが。

非常にリアルに戦車戦をシミュレートしているので、敵も味方もなかなか砲撃が当たらないし、逆に１発当たれば、運次第ではせっかくのキャラが即死しちゃうし……。まあリアルといえばリアルではあるけど、このシステムが好きか嫌いかで(ぼくはとても好き)、評価が決まるだろう。ただし今回は、練習用のモードがついていたり、セミオート的なコマンドも充実していたりで、前作についていけなかった人も、今回はなんとかなりそう。興味があるなら買って損はなし。（渡辺荘一）

SFC スーパーファミコン

'94年1月28日発売

ザ・ニンジャウォリアーズ アゲイン

タイトー
9300円(税別)
アクション

以前業務用で人気を博したゲームの続編。3人のロボット忍者のなかから好きなキャラを選び、多彩な技を駆使して敵を撃破していく、横スクロールアクション。キャラのでかさは格闘ゲームなみ！





美麗なグラフィックは一見の価値あり！

よくまとまった上質のアクションゲーム。とくにグラフィックが秀逸で、個人的には、昔の業務用よりこっちの方が好み。キャラもよく動くわりに軽々しくなく、重厚な感じがかっこいい（この重厚さは、キャラだけでなくゲーム全体に漂っている）。技なども十分練られており、なんか久々にタイトーの底力を見せつけられた感じがする。

あえて欠点をあげるなら、ややおざなりなザコ敵と、1パターンしかないさみしー必殺技。あと、けっこーアザトイ攻撃をしかけてくる敵もいるので、そこらで多少いらつくかもしれない（コツさえつかめばクリアーできるけどね）。

正統派のアクションファンなら要チェックだ！　（大﨑悌造）

'94年1月29日発売

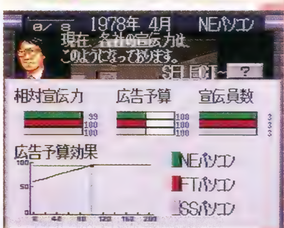
トップマネジメント2

光栄
14800円(税別)
シミュレーション

パソコン業界を舞台にしたビジネスシミュレーションゲーム。

プレイヤーはパソコンメーカーの社長となり、会社を経営する。定められた事業計画の達成を目標に、がんばろう。





社長さんはいろいろ大変らしい……

一言でいって、大企業の社長になるゲーム。そう聞くと楽しいことがいっぱいありそうだけど、実際はとても大変。会社のすべての部署に命令をし、管理しなければならないからだ。会社の経営ってホントに大変なんだと実感できる……。

コマンドはたくさんあるけど、全部覚えるのにそう時間はかからないはず。年間、月間、週間と、命令することが決められているので、少し遊べばゲーム内容はすぐに理解できる。基本的には数字のやりとりで、また、難しい用語も結構あり、誰にでも薦められるタイプのゲームではないけど、遊べばなかなかハマる。機会があったら、ぜひプレイしてほしいソフトだ。　（渡辺荘一）

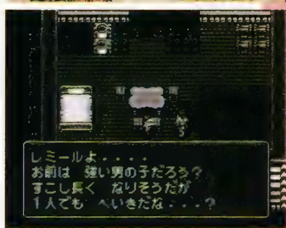
'94年1月29日発売

ブレインロード

エニックス
9600円(税別)
アクションRPG

ドラゴン伝説を解き明かすため、冒険の旅に出る少年が主人公のアクション・RPG。ライバルたちが登場する豊かなシナリオ性、戦闘を助けてくれる何種類もいる妖精など、バラエティーに富んだ内容だ。





見た目は地味だけど本格派の一本

同じエニックスの『ガイア幻想記』や『ドラクエI・II』といった大作の陰に隠れてしまった感もあるが、なかなかどうして、楽しめるゲームになっている。

基本はゼルダのようなアクションRPG。経験値によるレベルアップではなく、アイテムなどで能力を上げていくところや、頭を使ってトラップを解くところなど、かなりゼルダに似ている印象がある。これは、モノマネとか、そういう意味ではなく、それだけゲームの基本要素を押えているということ。ゲームの難易度自体は高めだと思うが、すぐその場でやり直しができる、便利なリターン機能がついていたり、根気さえあれば誰でもクリアできる内容になっている。　（渡辺壮一）

'94年1月下旬発売

魔神転生

アトラス
9800円(税別)
シミュレーション

熱狂的信者をもつ『真・女神転生』のシミュレーション版。ゲームシステムは変わっても、おなじみの悪魔たちとの戦闘や会話は、たっぷり楽しめる。もちろん、合体だってあるぞ！





シミュレーションも「仲魔」になった

プレーする前から、ハズしようのないゲームだろうと確信していたが、実際その通りだった。

メガテンがもつクールで無機質なビジュアルイメージや、悪魔召喚のシステムなどは、もともとすごくSLG向きなのである。さらに、会話による説得や悪魔合体といった独自のシステム（今回は合体の技が使える。ただし、三身合体は無し）も、全然違和感なく組み込まれ、RPGをむりやりSLGにしたという感じがまるでない。グラフィックもより一層キレイになり、メガテン信者が泣いて喜ぶ一本に仕上がっている。

前半部ではストーリー重視になっているので、個人的な感想では戦略性重視だけっていう感じはしなかったな。　（大﨑悌造）

SFC スーパーファミコン

'94年1月発売

鉄腕アトム

ザムス
9000円(税別)
アクション

永遠のヒーロー、われらの『鉄腕アトム』がゲームで復活！ システムのちがう、複数のゲームが組み合わさったオムニバス形式で、各ゲームの間には、ファン感涙のビジュアルシーンが挿入される。





『7つの威力』ならぬ『7つのゲーム』だ!?

タイトル面のカーソルはヒョウタンツギ。でもって『第1話　マヤの遺跡』『第2話　電光人間』、さらには『第7話　地上最大のロボット・前編』ときたら、もう涙でかすんで画面が見えましぇん！ よって、レビューは中止……てなワケにもいかんわな。

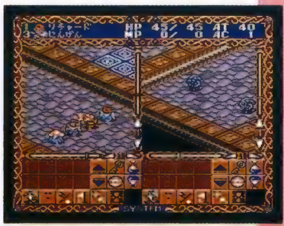
7話（前後編ものがひとつあるから、厳密には8話構成）を1本にまとめたスタイルは、いろんなゲームが遊べて得した感じ。バラエティー的には申し分ないものの、各話がもう少し長くてもよかったのでは？ ACGとしてのキメの細かさにはやや欠けるが、それを補ってあまりあるコダワリが随所に見られ、アトム世代ならすべてユルせるはず！ 当然、ワタシも例外ではない。　（大崎悌造）

'94年2月11日発売

緋王伝 魔物達との誓い

日本テレネット
11800円(税別)
RPG

パソコンから移植されたリアルタイム方式のファンタジー・シミュレーションRPG。プレイヤーは総勢20体以上もの魔物を自在に編成し、操作することができる。かわいいチビキャラの演技は必見。





最初はつらいが慣れればハマる!?

大勢のチビキャラたちがワラワラいっせいに動き回るさまは、見ているだけで楽しいし、それをアッチだ、コッチだと、いちいち導いてやる作業もおもしろい。なんか修学旅行の引率やってるみたいな気分になりましたよ、わたしは。

ただ、操作性をもう少しなんとかしてほしかったな。画面の隅々にスイッチがばらまいてあって、全部を把握するにはかなり努力が必要なんだよね。もう少し、家庭用ゲームとして煮詰めてくれれば、すごいゲームになったんだけど……。

とはいえ、フツーのシミュレーションRPGにあきちゃった人には、絶対オススメの1本。ちょっと敷居は高めだけど、慣れればハマること間違いなしの良質ソフトだよ。　（高橋早苗）

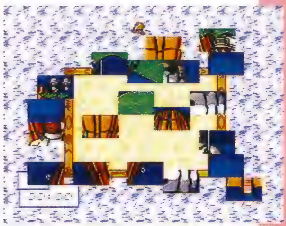
'94年2月上旬発売

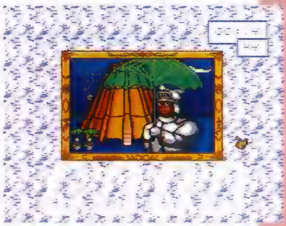
オリビアのミステリー

アルトロン
9800円(税別)
パズル

画面中にうごめくパズルピースを組合わせ、一枚絵を完成させれば、そこには不思議な世界が！

奇妙な冒険物語を動体パズルで進行させる異色パズルソフトだ。





珍妙奇妙な動体パズルの怪作

わたしにとっては、なつかし動体パズル！ ピースは一面16枚から始まり、どんどん細分化していく上に、ダミーピースまで混じっているから、最初は簡単で途中から大変。始めチョロチョロ中ドツボである。

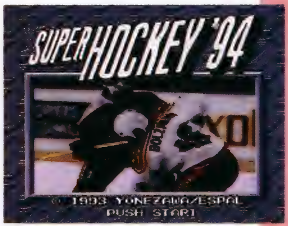
しかも特筆すべきはこのソフト、完成させていく絵を基に、一つの物語が進行する構成なのだが、それがまた珍妙な異世界の冒険譚なのよ。絵自体も、組んでみるまでは、まるで全体が想像つかない。「インカ遺跡から出土したような超古代風のTVに映し出された、今日の帝国の天気予想」てな画面、一発で想像つくかね？ いい悪いは別にして、この発想のぶっ飛びかたは半端じゃない！ 恐るべきことよ……。　（笠井修）

'94年2月下旬発売

スーパーホッケー'94

ヨネザワPR21
予価8900円
スポーツ

アイスホッケーの魅力である、スピードと迫力を再現。オリンピックゲーム、世界16ヵ国総当たりのトーナメントゲーム、自由な組み合わせで戦えるVSゲーム、すべてが4人プレイ可能だ。





かつてない操作感とユニークなシステム！

氷上が舞台だけあって、とにかくよくスベる。いままでにあまり経験したことのない操作感覚である。プレイヤーは慣れるのに時間がかかるだろうが、ひとたびコツをつかむと意外に楽しい。

が、このゲームの最大のウリである視点変更は、はっきり言ってあまり意味がない。試合中ちょこちょこ変えてもうっとうしいだけだし、プレー上なにか得があるワケでもない。視点を変えることでまったく別のゲームの気分が味わえるとも言えず、とりあえず自分が一番プレーしやすい画面を選ぶのに使ってハイおしまい！ である。ゲームとしてのデキはそこそこだけに、妙に気になった。

変わったスポゲーが好きな人は要チェックかも。　（大崎悌造）

FC ファミコン

'94年1月上旬発売

源さんのクイズトライアスロン

アイレム
6500円(税別)
クイズ

アイレムの人気キャラ『大工の源さん』が、今度はトライアスロンに挑戦！　とはいっても、実はクイズゲーム。以前ゲームボーイで大好評だった、源さんのクイズゲームのファミコン版だ!!





なんでトライアスロンなんだ!?

クイズゲームでトライアスロンとは、一体どーゆーワケやねん!?と凄んでみたものの、実際プレイしてみると、妙にマッチしてるんだわ、コレが。1問正解するごとに競争相手を1歩リードする……というのがストレートにわかり、なかなかコーフンさせられた。

クイズは比較的簡単なものが多く、小学生でも十分解けるから、年末年始のパーティーのとき、大人数で楽しむにはもってこいのソフトである！　（なんか、メーカーのマワシモノみたいなセリフだが、事実だからしょーがない）

唯一気になるのは定価。諸般の事情もあろーが、やはりFCソフトは5000円以下が理想。このゲームに限ったことではないが、なんとかしてほしい。　（大崎悌造）

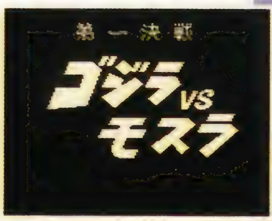
GB ゲームボーイ

発　売　中

怪獣王ゴジラ

バンダイ
3800円(税込み)
アクション

ゴジラをはじめ、モスラやメカゴジラなど、おなじみの怪獣が総登場するアクションゲーム。横スクロールのステージクリア型で、各ステージの要所要所で、敵怪獣との一騎打ちがあるのだ！





ちっちゃくてもゴジラはゴジラなのだ

さすがにまだ生まれてなかったけど、昭和29年版『ゴジラ』のイメージを強くひきずっている、おやじゴジラ野郎のワシとしては、GBの白黒画面はハナハダなつかしかった。小さいながらも、よく描きこまれていたし。

ゲームとしては、操作における一瞬のタイムラグや微妙なあたり判定など、GBの性質上、どうしても止むを得ない部分を差し引いて考えれば、まぁ、よく頑張っている方だと思う。価格も、3000円台とかなり良心的（欲をいえば2000円台が理想だけど）。気軽に買って気軽にプレーするには最適だ。

ところで、新メカゴジラの顔は周富徳に似ていると、某漫画家氏が書いておった。んー、いいえてミョーである。　（大崎悌造）

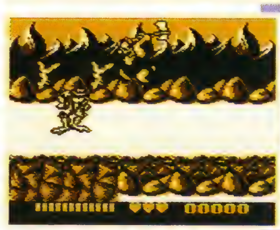
'94年1月7日発売

バトルトード

メサイヤ
4200円(税込)
アクション

SFCでも発売される、キャラクターもののアクションゲーム。主人公はジッツという名前のカエル。横スクロールの格闘アクション面のほか、シューティング・ステージもあり。





イカしたカエルのコミカル・アクション

全編格闘というわけではなく、穴下り等いろいろなアクションの要素を取り入れているのが特徴。

ザコ敵を倒しつつ、最後にボスを倒してステージクリアーといういたってフツーのゲームだけど、ジッツの動きがなかなか個性的で魅せてくれる（足がビヨーンと伸びたりしてね）。難易度は手頃だし、画面も見やすい。GBのアクションとしては、なかなかのデキ。

ただ、このジッツくん、元気に連続技を繰り出すのはいいんだけど、フィニッシュで勝手に飛び上がっちゃうことがあるんだよね。足場の悪いとこでコレが出て墜落死っていうのは、ちと不条理では？

あと、オマケ調のシューティング面が単調すぎて気になる。なくてもよかった、かも。（高橋早苗）

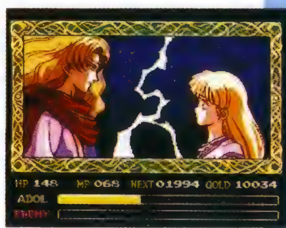
PC PCエンジン

発　売　中

イースIV Dawn of Ys

ハドソン
7800円(税別)
RPG

第1作発売より4年、アクションRPGの先駆者『イース』が、スーパーCDで登場。半身ずらし戦法やシステムは健在のまま、更にグレードアップした演出は必見。





進化したシステムと多彩な演出

SFC版の時にも書きましたが、本作が"イースI・II"のシステムを素直に受けついでいるところにまず好感。やっぱり、イースってのはこうでなくちゃ。しかも、戦闘システムはパーティーバトルなどを含め、良い意味できちんと進化、改良されているのも驚き。

CD－ROM特有のアニメ演出については、あえて言わない。結局は、好みの問題でしょう。ただ、他のアニメ絵芝居作品に較べれば、はるかに演出は細心の工夫をこらしている、とは言えると思う。

言葉を呈するなら、特に敵ボスのカタさは辛かった、の一点かな。アクションRPGなのに、レベル上げに多くの時間を裂かれるのは、いただけませんよ。（笠井修）

PCエンジン

メガドライブ

'94年１月３日発売

吉本新喜劇 今日はこれくらいにしたる！

ハドソン
6800円(税別)
アクション

関西を代表する文化といっても過言ではない、あの吉本新喜劇をモチーフにしたコミカルアクションゲーム。間寛平をはじめ、吉本のお笑いタレントたちが大挙出演しており、笑い死には必至!?





ギャグで笑う？ それともゲームで笑う!?

ワタシのよーに関西文化圏で育ち、岡八郎や花紀京を愛してきた人間には絶対見過ごせない１本！

基本はスクロール型アクションで、途中にさまざまなミニゲームが入るが、全体にノスタルジックな匂いがする。たぶん製作者は、古き良き時代のアクションゲームを作ろうと意図したのだろう（と信じたい）。が、プレイヤーはそれを温故知新と取るか？ 先祖返りと取るか？ とりあえずワタシは、MDの『アレックスキッド』を思い出したりした……。

それにしても吉本タレントは、ゲームキャラになっても全然違和感がない。世界観も異常にマッチしてるし、「へー、吉本ってゲームのノリに近かったんだ」と妙に感心させられた。（大﨑悌造）

'94年１月15日発売

フォーメーションサッカー ON Jリーグ

ヒューマン
6500円(税別)
スポーツ

SFCで発売された『スーパー・フォーメーションサッカー』を基に、実名Ｊリーガーが活躍するサッカーゲーム。Ｊリーグでフルシーズン戦うモードの他、オールスター戦もあり。最大４人プレイが可能。





Jリーグファン待望の本格サッカーゲーム

『スーパー・フォーメーションサッカー』との大きな違いは、選手が実名Ｊリーガーになったってとこだけなんだけど、Ｊリーグファンにとって、この差は大きいよね。やっぱり自分の好きなチームでフルシーズン戦って優勝を目指す、となれば、思い入れが違うもの。あの中山選手がいないのは残念だけど……まあしょうがないか。

操作方法はＳＦＣ版とほぼ一緒。もともとクオリティの高いシステムだけに、これは当然といったところでしょう。ただ、パス方向指示の切替がスタートボタンだけなのは、ちょっとしんどい。ＳＦＣ版だと、Ｌ・Ｒボタンでできたんだよね。物理的にどうしようもないと思いつつ、続編に期待したい。（高橋早苗）

'94年１月28日発売

エメラルドドラゴン

ＮＥＣホームエレクトロニクス
7800円(税別)
ＲＰＧ

パソコンで大ヒットしたＲＰＧの移植版。好評を博したドラマチックなシナリオはそのままに、システムその他、すべてを練り直したという、ＰＣエンジンの期待作。豊富なビジュアルシーンも健在。





ファン待望の大型RPG 完成度は高いぞ！

プレイ前は正直、それほど期待してはいなかった。よくあるアニメ重視のたいくつなＲＰＧだろうと思っていたのだ。ところが……。

実際のゲーム画面は、実にていねい。キャラクターの移動スピードからコマンド関係にいたるまで、そりゃ細かい配慮がなされている。『天外II』のスタッフがかかわってると聞いてナルホドと思ったけど、それにしても良くできてる。

長いイベント、そのたびにプレイを中断されるイライラはどうしても感じてしまうけど、これはまあ、ビジュアルゲームの宿命ってヤツでしょう。とにかく、このテのゲームとして一級品であることは間違いなし。個人的にはシミュレーションタイプの戦闘がいちばん楽しかったな。（高橋早苗）

発売中

ソニックスピンボール

セガ
6800円(税別)
アクション

超高速アクションのソニック君、今回はピンボールダンジョンで大冒険の巻。フリッパーを操作して、トラップだらけのステージを駆け回れ！





転がるソニック、今度はピンボールに挑戦か

ソニックって、もともと丸まりながらステージを高速移動するけど、これってピンボールにそのまま使えるアイディアなんだよね。たくさんのピンボールマシーンが連結したようなステージで、パッドを操作しながら転がる玉ソニックくんを移動させていくというアイディアは発想の勝利。面構成も凝ってるし音楽もハイセンス。

ここまでほめておいてからいうのもナニですが、でも飽きるんだよね、長時間遊ぶと。

要するに、本来自在に操作できるソニックが、今回は転がるだけ。だからといって、下におっこちそうになると、いきなり元の姿に戻って操作できるのもどうかなあ。

短時間でサクサクとゲームをやりたい人におすすめ。（笠井修）

MD メガドライブ

発　売　中

サイキックディテクティブシリーズVoL.4
オルゴール

データウエスト
7600円(税別)
アドベンチャー

パソコンで人気の推理アドベンチャーが、ＰＣエンジンにつづきメガＣＤにも登場！　妖艶なグラフィックとクリアーな音声により、ミステリー映画さながらの世界が展開される!!





スキモノにはこたえられまへんなぁ

プレイを始めてまずは吃驚。事件を依頼にきた女が、全然しゃべんねーのなんの。思わず「なぐる」のコマンド探しちまったぜ……。

てな感じでこのゲーム、全編を通じ、面倒な手順がやたら多い。

だが、極論すれば、ＡＤＧとはそーゆーもの！　手順や謎をシミジミ解きほぐすのが嫌いな人は、ハナからやらない方がよい。かくいうワタシなど、大のＡＤファンだから、文句をタレつつもすぐにドップリ世界に浸りこんだ。一旦浸ってしまえば、主人公が吐く、ケツメドのむずがゆくなるよーなキザなセリフも気にならず、物語をじっくり堪能できるだろう……。

この手のゲームも最近めっきり減っただけに、スキモノには是非薦めておきたい。　(大﨑悌造)

'94年１月14日発売

龍虎の拳

セガ
8800円(税別)
格闘アクション

アーケード、ネオ・ジオで大人気の対戦格闘ゲームの移植版。

オリジナルと同じく、１人用のストーリーモードも、２人用の対戦モードも忠実に移植されている。迫力の必殺技も健在だ。





オリジナルとの比較はちょっとつらい……

最近では、どのメーカーからも標準以上のデキのソフトの発売が続いてるのが、この対戦格闘ゲームのジャンルだ。この『龍虎の拳』もそんな一本で、なかなか楽しめる。ただし、純正のメガドラパッドだと、十字キーの形のためか、少し必殺技がだしにくいが、そんなに気になるほどでもない。

残念な点としては、あのキャラの拡大縮小がカットされてしまったこと。このメガドラ版も対戦格闘モノとしては、標準的な大きさではあるけど、『龍虎の拳』の場合、最大に拡大された時の、あの巨大なキャラが殴りあう迫力が、ゲームのひとつの売りだっただけに、ちょっと残念。

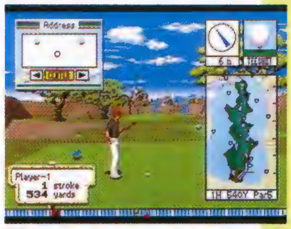
(渡辺荘一)

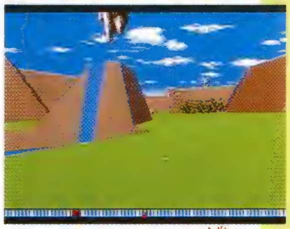
'94年１月28日発売

デビルズコース

セガ
8800円(税別)
スポーツ

パソコンで人気を博した、ゴルフゲームの異色作。プレイヤーがラウンドするのは、まったく架空の、ＳＦチックな超奇抜コース。そのムズカしさは、タイトル通りまさに悪魔的！





ゴルフゲームは、難しければ難しいほどよい

ゴルフゲームは、決して苦手ではないはずのこのオレさまが、ハーフを終えてなんと45オーバー。笑っちまったぜ。

が、極論をいうと、ゴルフゲームは難しいほど正しいのである！　みんなも思いだしてほしい。最初あれほど難しいと感じた『ゴルフJAPANコース』だって、気がつくと楽々アンダーパーでまわっていたはず。やりこめば、必ずや道は開かれるのだ!!

とはいうものの、システム上問題があり、やりこむ気にならないゲームが存在するのも事実。そこへいくとコレは、コースこそ『プロゴルファー猿』並みのキバツさだが、作り自体は至っていない。じっくりと時間をかけて楽しめる秀作である。　(大﨑悌造)

GG ゲームギア

発　売　中

なぞぷよ2

セガ
4500円(税別)
パズル

あの『ぷよぷよ』の詰め将棋版がゲームギアで登場。与えられた条件にしたがって、挑戦するクエストは全200問。自分で独自に問題作成することもできるのだ。





「詰めぷよ」にハマって頭をウニにせよ

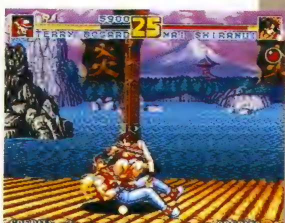
率直にいって、ぷよファンとしては、こーいうのが出ないもんかと待ちわびてました。『ぷよぷよ』って、ある程度やりこむと、放っておいても勝手に、多重連鎖や同時一斉消しなんぞの高等テクを試してみたくなるからね。これをきちんと詰めぷよ、じゃなくて『なぞぷよ』として商品化するあたり、アイデアの勝利として素直に賞賛しましょう。

で、いざチャレンジしてみると、……こいつは結構ムズいわ。勝手にぷよマスターを自任していた私は、クエスト２ケタ目で頓挫。一度止まるとイラつくんだよな。せめてなんかヒントくれよー！　と叫びたくなってしまう。そのへんをもう少しフォローしてもらえれば、文句なし、なんですが。(笠井修)

NEO GEO
発売中
餓狼伝説SPECIAL

SNK
28000円(税別)
アクション

ゲーセンで人気沸騰の餓狼シリーズ第三作、ついにネオジオ版でコンシューマー用として登場だ！15人に増えたキャラも新必殺技も、すべて完全に再現されるぞ！




家庭用格闘ソフトの頂点に立つ快作

正直いって、こいつはどう評価していいか、言葉につまるなー。

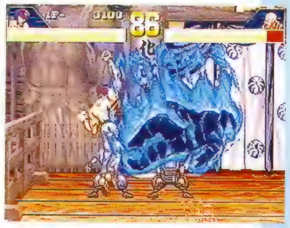
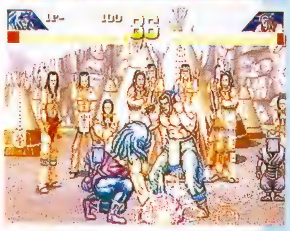
グラフィックはゲーセン版そのままの大迫力、操作性も同様、完成度はピカー、ってのはいうまでもないのだけれど、ほかのハードの作品との比較はできないよ、最初から大人と子供のケンカみたいなモンだからね。

周囲ではキム・カッファンが使えるとか、タン・フー・ルーの仙人オジサンのムキムキ技が最高だとか、いろいろ賑やかだが、とにかく道を究めんとする若人なら、こいつは私が推薦するまでもなく買い！　しかないでしょう。20インチ以上の大画面でプレイできれば文句なし。比較的大金の動く正月が、最大（唯一？）のチャンスかもしれないぞ！　（笠井修）

AC アーケード
発売中
豪血寺一族

アトラス
アクション

『真・女神転生』などでおなじみの、アトラスの業務用ゲーム。いままでの対戦型格闘ゲームの長所だけを集め、さらに新しい要素も多く加えた超本格派。今冬、ゲーセン最大のヒット作となるか!?

見た目はイロモノ！技術力はホンモノ!!

基板が借りられたので、いきなりアーケードのレビューをやる！

最近さすがに食傷気味の対戦型格闘だが、こいつは一味ちがう。なんたって、イロモノのかおりがプンプンする。相手の精気を吸い取って若返るババァなんぞは、その典型だ。他にも、僧侶、忍者、筋肉女などがおり、それらが渾然一体となって、なんともいえぬ雰囲気を醸しだしているのがヨイ。

見た目はイロモノだが、ゲームとしてのデキは高レベル。前後方向へのダッシュや二段ジャンプなど、ホンモノの技術力なしには到底できないような要素が、数多く詰まっているのには驚かされる。

このレビューを読んでプレーしたくなったキミ！　小銭を握ってゲーセンに走れ!!　（大﨑悌造）

募集 覇王 読者モニター

発売直前の話題ソフトを、読者にズバリ斬ってもらおうという企画。当選者には、覇王編集部の豪華（!?）解析ルームにて、実際にプレイしてもらい（発売前につき、禁帯出なのでね）、率直な感想と評価をお聞かせ願う所存だ。君なりの感覚で、鋭いところをついてくれ！

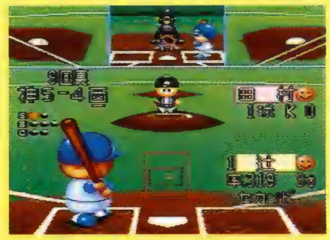
今月のお題はこの4本!!

SFC　ダイナミック企画　紫炎



マウス対応の、新感覚アクションゲーム。画面上の腕をマウスで操作し、距離によってクナイと手裏剣を使いわけて、敵を倒していく。

SFC　コナミ　実況パワフルプロ野球'94



コナミ初の野球ゲーム。まるでラジオのような実況中継、カーソルを動かしてバッティングする「ミートシステム」などの、新機能がウリ。

SFC　光栄　大航海時代II



職業の異なる6人のキャラから1人を選択。交易や探検など、そのキャラにあった仕事をこなしながら、名声と爵位を上げていくSLG。

SFC　コナミ　リーサルエンフォーサーズ



アーケードから完全移植された、リアルガンアクション。付属の光線銃で、画面上に現れた敵を撃つ。ゲーム画面はすべて、実写取り込みだ。

応募先

官製はがきに、住所・氏名・年齢・電話番号・モニター希望ソフト名を明記のうえ、下記のあて先に送られたし。

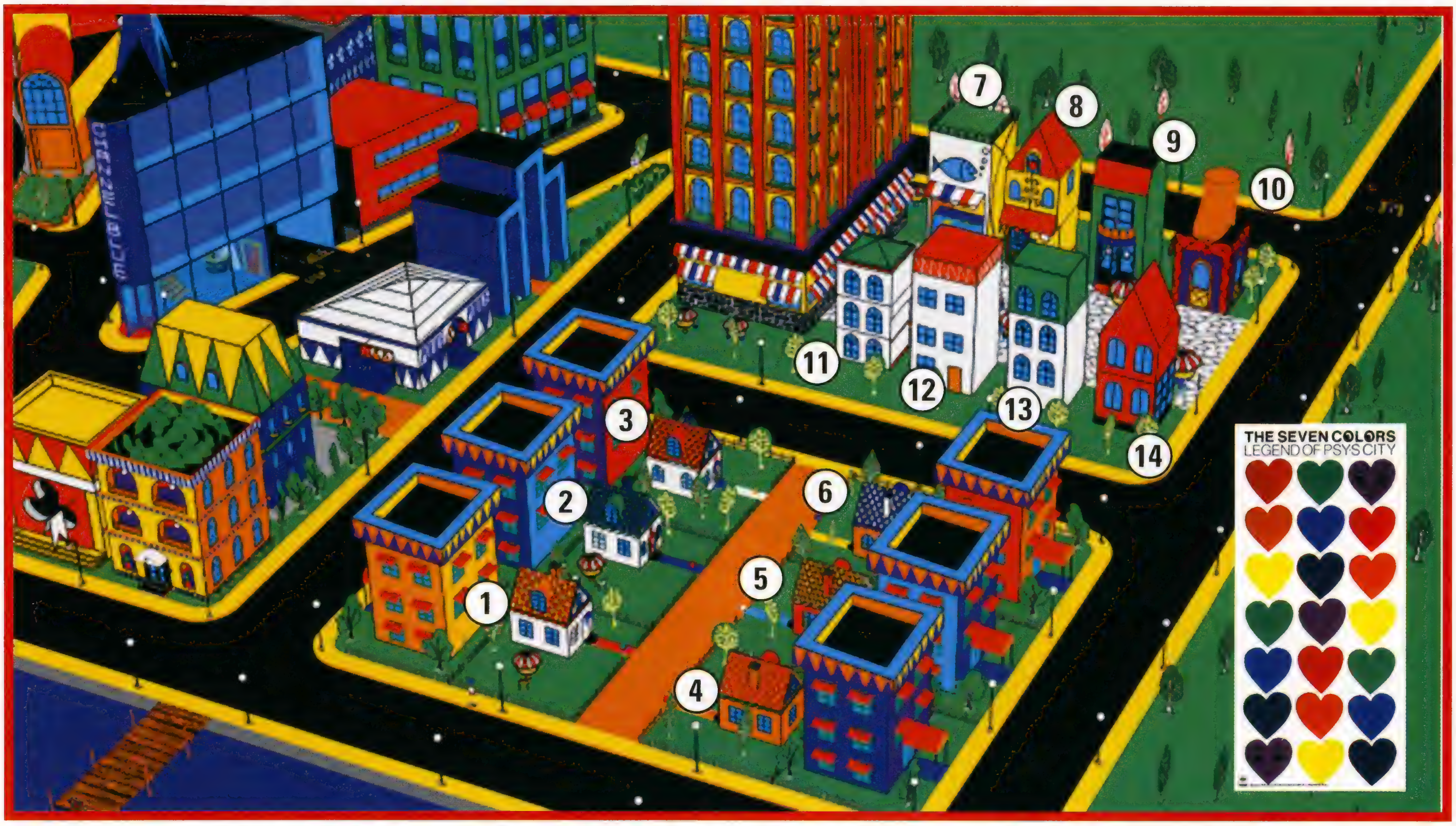
〒112-01
東京都文京区音羽2-12-21
講談社　覇王編集部
読者モニター②係

締め切りは1月23日（消印有効）

★今月募集分のモニターレビューは4月号に掲載！★

CD-ROM for Macintosh

THE SEVEN COLORS LEGEND OF PSY·S CITY



PSY·S CITY仮想住民大募集！第1弾〜あなたもバーチャル·シティの住民になりませんか？

話題のCD-ROMソフトTHE SEVEN COLORS を既に体験した方、これから体験したいと思っている方も、皆さんにTHE SEVEN COLORSの中の仮想の街「PSY·S CITY」の仮想住民になって頂こうという、現実のキャンペーンを実施することになりました！PSY·S CITYへの移住希望者は下の申込用紙にもれなく記入の上、事務局まで送ってください。応募者全員にPSY·S CITY仮想住民登録証（グリーン·カード）と、後日、情報満載のPSY·S CITY NEWSをお送りします。また、PSY·S CITYに建つ仮想ハウス（6戸）とショップ（8戸）のオーナーを募集します。ご希望の方は、希望する建物の番号（上の図版参照）を同申込用紙に書き込んでください。費用等一切無料、ただし応募はお一人一回のみ有効です。応募者多数の場合は抽選となりますのでご了承下さい。当選者には、建物にあなたの名前が入ったPSY·S CITY MAPをプレゼント！ ご応募お待ちしています！

◆宛先：〒162 東京都新宿区市谷田町1-4 ソニー·ミュージックエンタテインメント ADプロジェクト 仮想住民事務局係 ◆郵送〆切り：1994年1月31日消印有効

好評発売中
¥12,400（税別）
SRRG-1

1993マルチメディア·グランプリ、インタラクティブメディア部門エンターテイメント作品賞受賞！

THE SEVEN COLORS〜LEGEND OF PSY·S CITY〜

トータル·プロデュース＆サウンド·クリエイション：松浦雅也/ストーリー：森雪之丞/キャラクター·デザイン：ミック板谷/演出：澤井健
発売元：㈱ソニー·ミュージックエンタテインメント / 制作：㈱ソニー·ミュージックアーティスツ，㈱バーチャル·イースト
お問い合わせ：ソニー·ミュージックエンタテインメント ADプロジェクト TEL 03-3266-5799 まで
*Macintoshは、アップル コンピュータ社の商標です。

Sony Music Entertainment (Japan) Inc. SONY

キリトリ線

THE SEVEN COLORS住民希望登録応募用紙H

氏名（ふりがな）	年令	性別　1.男　2.女
住所〒	電話　（　　）	
職業	オーナー希望建物の番号：	

コンピュータ使用　1.自宅　2.会社　本体機種名：	Q.THE SEVEN COLORSはどなたが買いましたか
ハードディスク：　メガバイト（メーカー名：　）	1.自分　2.友人　3.家族　4.会社　5.買っていない
システム：　メモリ：　メガバイト	Q.THE SEVEN COLORSをご自分で買ったとお答えの方
モニター：　インチ（品名·メーカー名：　）	購入店名・場所：
ボード類（品名·メーカー名：	Q.THE SEVEN COLORSをどこまで遊びましたか？
CD-ROMドライブ（品名·メーカー名：	1.最後まで　2.途中まで　3.デモで遊んだ　4.遊んでいない
よくお使いのアプリケーション：	*その他、ご意見、ご要望がありましたら別紙にお書きください

創刊記念第2弾 覇王お楽しみプレゼント 総勢212名

ゲームハード



1. スーパーファミコン 2人
2. PCエンジンDUO-R 2人
3. メガドライブ2 2人
4. メガCD2 2人
5. セガ コードレスパッド 5人

ゲームソフト



6. (SFC) ファイアーエムブレム 3人
7. (SFC) す〜ぱ〜ぷよぷよ 3人
8. (SFC) 魔神転生 3人
9. (PC) ボンバーマン'94 3人
10. (MD) ソニックスピンボール 3人
11. (MD) ファンタシースター 3人
12. (MD) 遥かなるオーガスタ 3人
13. (SFC) ラスベガスドリーム 3人
14. (SFC) ドラッキーの草やきう 3人
15. (SFC) スペースファンキーB.O.B. 3人

カレンダー&手帳



16. 1994天野喜孝ファンタジーワールドカレンダー 3人
17. ロマンシング サ・ガ2カレンダー 3人
18. デスクカレンダー（スクウェアソフトコレクション） 3人
19. ドラゴンクエストI・IIシール&カレンダー1994 5人
20. カプコン1994カレンダー 20人
21. セタSUPERリアル麻雀PIVカレンダー 10人
22. ドラゴンクエストI・IIデスクカレンダー（メクルトミレーラ・） 5人
23. SNK1994カレンダー 5人
24. 1994ゲームミュージックカレンダー 10人
25. 冒険者の宝箱手帳1994 5人

オリジナルグッズ



26. ながやす巧テレホンカード 25人
27. 大友克洋テレホンカード 25人
28. 大友克洋イラストTシャツ 50人

★提供　セガ・エンタープライゼス（⑤、⑫）、イマジニア（⑬〜⑭）、EAビクター（⑮）、NTT出版（⑯〜⑱）、エニックス（⑲、㉒、㉕）、セタ（㉑）、SNK（㉓）、カプコン（⑳）、キングレコード㈱（㉔）

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

☆133ページのアンケートに答えて応募方法をよく読んでどんどん応募してね！

41円
切手をはってください。

郵便はがき

101-91

東京都千代田区神田郵便局私書箱32号

講談社　覇王編集部

2月号
読者プレゼント係

〒	□□□-□□	☎	(　　)
住所			
氏名		性別	①男 ②女 (○してください)
職業(学年)	①小学生 ②中学生 ③高校生 ④短大生 ⑤専門学校生 ⑥予備校生 ⑦大学生 ⑧会社員 ⑨自営業 ⑩フリーター ⑪その他(　　) (あてはまる番号を右の空欄に記入してください。)	年齢	歳
			(学年)年
ほしいものの番号を一つだけ書いてください。			

(きりとり線)

覇王　アンケートはがき

1 今月号の特集や記事のなかでよかったものの番号を三つ、はがきの回答欄にお書きください。

2 今月号でとりあげたソフトの攻略ページのなかで、特に興味があったのはどれですか？　三つ選び、はがきの回答欄にお書きください。

3 覇王のレビューについておききします。覇王のレビューはソフトを買うとき参考になりますか？　一つお書きください。

4 レビューの批評はいかがでしょうか？　一つお書きください。

5 クロスレビュー方式にすることについておききします。一つお書きください。

6 レビューでとりあげたソフトの数についておききします。一つお書きください。

7 「覇王」マークについておききします。一つお書きください。

8 レビューの点数制についておききします。一つお書きください。

9 あなたが「覇王」を最初に知ったのは、どこでですか？　一つお書きください。（その他　　　）

10 発売予定のソフトで、あなたが期待するものを二つお書きください。

タイトル名	メーカー名	ハード名

編集部にひとこと

左のページにある希望の賞品とアンケートの答えは、番号で枠のなかに記入してください。

（きりとり線）

アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう!!

1 今月号の特集や記事のなかでよかったものの番号を三つ、はがきの回答欄にお書きください。

01Game Headline 02王立情報局 03GENPのゲームサミット 04HAOHAOヒットチャンネル 05ロマンシングサ・ガ2とスクウェア特集 06セーラームーンピンナップ＆超必殺技一覧表 07名作らいぶらりいＦＣ版ドラクエⅠ・Ⅱ 08田中政志版覇王伝 細川の野望 09佐竹雅昭の覇王塾 10幕末覇王伝カオル 11しりももSHAKE 12新作ＲＰＧ大貝獣物語 13New Game Impression 14インフォメーションアラカルト 15片チンのゲームの肝吸い 16からふるBOX 17裏技 究極覇技 18覇技番外地ドラッキーの草やきうのはぎ!! 19コラム（ヘンク・ロジャース、パッパラー河合） 20新作覇王国(キングダム) 21コラム（あさりよしとお、渋谷洋一） 22お正月はこたつとみかんとボンバーマン'94 23『月刊苺タイムス』 24アーケードスピリッツ 25ATTACK超新作 26ゲームソフトカレンダー

2 今月号でとりあげたソフトの攻略ページのなかで特に興味があったのはどれですか？三つ選びはがきの回答欄にお書きください。

01（付録)ロマンシングサ・ガ2 02（付録）ガイア幻想紀 03（付録）ロックマンX 04ファイアーエムブレム 05す〜ぱ〜ぷよぷよ 06セーラームーンＲ 07ドラクエⅠ＆Ⅱ 08ファイナルファンタジーⅥ 09魔神転生 10アルカエスト 11スーパーファイアープロレスリング3 12ファンシースター 13がんばれゴエモン2 14餓狼伝説2 15ダービースタリオンⅡ 16ツインビーレインボウベルアドベンチャー 17Ｊリーグスーパーサッカー 18イースⅣ 19バトルトード

3 覇王のレビューについておききします。覇王のレビューはソフトを買うとき参考になりますか？

01参考になる 02参考にならない 03どちらともいえない

4 レビューの批評はいかがでしょうか？

01甘すぎる 02ふつう 03辛すぎる 04わからない

5 クロスレビュー方式にすることについておききします。

01した方がよい 02１人のままでよい 03わからない

6 レビューでとりあげたソフトの数についておききします。

01多すぎる 02いまぐらいの本数でよい 03わからない

7 「覇王」マークについておききします。

01マークがあった方がよい 02マークはない方がよい 03わからない

8 レビューの点数制についておききします。

01点数制にした方がよい 02いまのままでよい 03わからない

9 あなたが「覇王」を最初に知ったのは、次にあげるうちのどれですか？ 一つお書きください。

01車内広告を見て 02書店の店頭で 03新聞の広告で 04雑誌の広告で 05知人に聞いて 06テレビのＣＭで 07ラジオの覇王塾を聞いて 08駅のポスターを見て 09その他

応募方法

●このページの左にあるはがきに、希望の賞品とアンケートの答えを番号で記入して送ってください。41円切手もお忘れなく。抽選で左の豪華賞品が当たります。みなさんのご応募、お待ちしております。

●当選者は、「覇王」4月号（2月24日発売）の誌上で発表します。

しめ切り1月22日(土)

覇王 インフォメーションアラカルト



『新桃太郎伝説』富くじキャンペーン



ＳＦＣ『新桃太郎伝説』の中のある村に富くじ屋があります。そこで特賞が出ると、あるパスワードが表示されます。そのパスワードと、パッケージにあるキャンペーン応募券とをアンケート用紙にはって下記に送ると、桃太郎福袋、桃太郎電卓など、オリジナルグッズが総計１万名様に当たるよ。

あて先　〒162 東京都新宿区市谷田町3-1-1　株式会社ハドソン

『餓狼伝説』映画化決定！



人気ゲーム『餓狼伝説』が完全オリジナルストーリーでアニメーション映画化決定。'94年夏に全国松竹洋画系劇場で公開予定。

『ロックマンX』カレンダープレゼント

『ロックマンＸ』を購入された方先着50万名さまに、その場で「'94　カプコンキャラクターズカレンダー」をプレゼント。詳しくはお店で。

『FINAL FANTASY Ⅵ』フェスタ'94開催

来春発売予定のＳＦＣソフト『ファイナルファンタジーⅥ』を一足先に体験できるイベントが東京と大阪で開催される。当日は『ＦＦ』のオリジナルグッズの販売や、『ＦＦ』オリジナル・アニメーションビデオの上映など、盛りだくさんの内容が予定されている。

日時及び会場
東京会場　東京都中央区晴海　HARUMIドーム21　1994年２月11日〜13日　9:00〜17:00
大阪会場　大阪府大阪市中央区　マイドームおおさか　1994年２月19日、20日　9:00〜17:00

入場応募方法
開催当日はかなりの混雑が予想されますので、抽選により、来場者を限定させていただきます。２名１組で、必ず往復ハガキでご応募ください。往信ハガキの裏に代表者１名の、住所、氏名、年齢、職業(学校名)、電話番号、希望会場、希望日、希望時間(午前か午後)、ご覧になった雑誌名を記入し、返信ハガキの宛名欄に住所、氏名をご記入のうえ、下記までご郵送ください。

あて先　〒107 東京都港区南青山2-2-8　DFビル９F　株式会社フルハウス内『ファイナルファンタジーVI　フェスタ'94事務局』

締め切り　1994年１月10日　当日消印有効

ゲームミュージック新譜(しんぷ)情報(じょうほう)アラカルト

GRADIUS IN CLASSIC Ⅰ / GRADIUS IN CLASSIC Ⅱ / パーフェクトセレクションコナミ・シューティング・バトル

キングレコード　各3000円　発売中



「グラディウス」はロンドン・フィルハーモニック・オーケストラによるフル・オーケストラ・アレンジバージョン。「シューティング・バトル」は元アンセムの柴田直人によるハードロックバージョン。なお、今回はコナミレーベル5周年記念として、3作品とも初回プレス分のみ特製ケース入り。さらに、3作品すべて購入すると、特製グラディウス・オルゴールが当たる。

VIRTUA RACING & OUT RUNNERS



東芝EMI
3800円　発売中

SEGAの新サウンドユニット「B-univ」のデビューアルバム。オリジナル音源を含んだ2枚組。

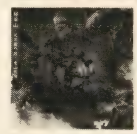
ナムコビデオゲームグラフィティ Vol.10



ビクターエンタテイメント
3900円　発売中

『エアコンバット』『スーパーワールドスタジアム』などのサウンドが、全117曲、2枚組で登場。

超葉山・兄貴番外地



NEC Avenue Ltd.
3000円　1月1日

ついに葉山宏治オリジナル・フルアルバムが登場。兄貴のイメージを踏みつつ前代未聞の音が完成。

Falcom SPECIAL BOX'94

キングレコード　7200円　発売中

イース　スペシャルコレクション 〜All about Falcom〜

キングレコード　6800円　発売中



毎年恒例のスペシャルBOX。今年は「イースⅣ」『風の伝説ザナドゥ』『ぽっぷるメイル』のアレンジ版だ。初回特典はキャラクター大集合のオリジナルテレホンカードだ。ビデオのは、PCエンジン版「イースⅣ」の最新映像を含む、ファルコムのゲームソフトの魅力を満載したクリップ集。このCD・BOXとビデオの両方を購入すると抽選で「イースキャラクターフィギュア」が当たる。

STREET FIGHTERⅡ' TURBO 〜激闘乱舞編〜



ポニーキャニオン
4800円　発売中

キャラクター別の連続攻略を始め、トーナメント方式による最強キャラ決定プレイを完全収録したビデオ。

WORLD HEROES & WORLD HEROES 2



ポニーキャニオン
4800円　発売中

1&2のキャラクタープロフィールや開発スタッフのプレイによるスーパーテクなどを収録した完全ビデオ。

餓狼伝説SPECIAL 〜超絶武闘会〜



ポニーキャニオン
4800円　発売中

全キャラクターの攻略をゲームオリジナルキャストによるナレーションで解説した、ファン待望のビデオ。



早くも大人気！　片チンが贈るゲーム攻略大楽勝の㊙テクニックまんが第2弾！

※クラシック……イギリスのレース体系に準じて創設された4歳のＧⅠレースのこと。クラシックでの勝利は馬主すべてがめざす目標だ。



※マイルＣＳ……11月第3週 ＧⅠ 1600m 関西

※京都牝馬特別…… 2月第1週 牝ＧⅢ 1600m 関西
※中山牝馬Ｓ……… 3月第1週 牝ＧⅢ 1800m 関東
※府中牝馬Ｓ………10月第2週 牝ＧⅢ 1600m 関東
※阪神牝馬特別……12月第3週 牝ＧⅢ 2000m 関西

※3冠馬……4歳のクラシックのうち皐月賞、ダービー、菊花賞の3つを制した馬をこう呼ぶ。また、牝馬のクラシック2つ（桜花賞とオークス）とエリザベス女王杯を制した馬は「牝馬3冠馬」という。

※この作品についての意見・感想や〝このゲームの肝をおしえて〟というゲームのタイトルをハガキで送ってね。似顔絵も大歓迎だ。あて先は、〒101-91東京神田郵便局私書箱32号 講談社 覇王編集部『片チンのゲームの肝吸い』係です。

※肌馬……いわゆる繁殖牝馬(母馬)のこと。

※日本ダービー……… 6月第2週 4歳 GⅠ 2400m 関東
※天皇賞・春…………… 5月第2週 GⅠ 3200m 関西
※天皇賞・秋…………… 10月第4週 GⅠ 2000m 関東
※J.C.(ジャパンカップ)… 11月第4週 GⅠ 2400m 関東
※有馬記念……………… 12月第4週 GⅠ 2500m 関東

競馬の頂点をめざすのか、お金もうけを続けるのか、馬主片チンの明日はどっちだ！



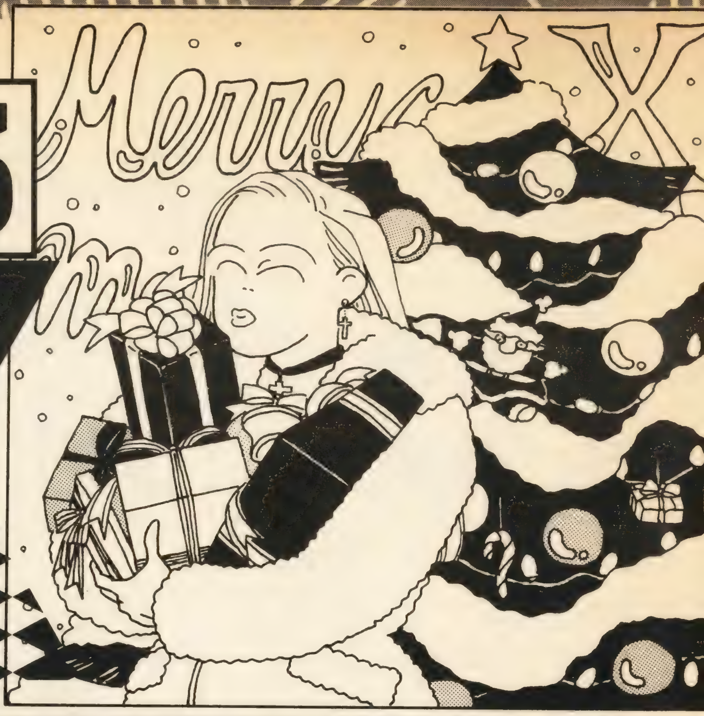
※凱旋門賞……フランスのロンシャン競馬場で行われる2400mの国際GIレース。世界各国から強い馬が集まり、事実上の世界最強馬決定戦。

★牝馬特別は、賞金がいいし比較的勝ちやすいからお金をかせげるよ。また牧場は肌馬（母馬）が多ければ、どんどん種付けしてたくさん子馬を作れるから、その中から強い馬が出る確率も当然あがるぞ。

〈つづく〉

森永ひとみの

からふるBOX



ひとみの冬は「こたつ」と「おもち」と「からふるBOX」

わーい! 冬休み

ひとみ　寒くなってきたわね。クリスマスは楽しんだ?　お年玉はいっぱいもらえた?　ワタシはといいますと、冬休みはニューヨークでバカンスなの。マンハッタンよ。自由の女神がワタシを手招きしてるのよ。ホホホホホ。

ヒロくん　ぼくは徹夜でゲームをやっていたらカゼひいちゃいましたよ。ハックション!　早くカゼを治して、ゲームで遊びたいな。

ひとみ　ちょっとー、カゼがうつるから近づかないでよ。さあて、カゼには気を付けて今月もいってみよー!



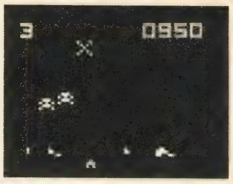
(イラスト　フジビル弟)

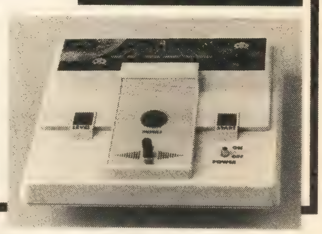
からふる探偵団

創刊号に『パックスパワーグローブ』が載ってたけど、オレなんかはもっと凄(すご)いのを持ってるぞ。『テレビベーダー』だ。でも、もう壊れていて、まったく動かないんだ。誰か壊れてない奴をオレにくれー。

北海道　彼女いない歴25年

ヒロくん　いやー、もったいないですね。ちょっとウンチクを語らせてもらいましょう。これはエポック社から出ていた『エポックテレビベーダー』といいます。せっかくだから画面写真も見せてあげましょう。インベーダーは横に1列しか表示されないんです。





ひとみから緊急連絡

『超ゲームクイズ覇王』出場者募集

ひとみ　わたしたち「覇王」主催のTVゲームクイズ番組が実現するのよ。タイトルは、「超(スーパー)ゲームクイズ覇王」です。ゲームが好きな人なら誰でも参加OK。放送は平成6年3月を予定してます。

ヒロくん　予選では、RPG(シミュレーションを含む)、アクション、スポーツ、シューティングの四つのジャンル別にチャンピオンを決定します。決勝には予選チャンピオン他、予選での上位得点者(各ジャンル5名で計20名)が進出できます。決勝戦はチーム戦で行います。競技者は予選で出場したジャンルごとにチームを組んで(RPGチームやアクションチームなど)全ジャンルでのTVゲームクイズを行います。部門別・総合チャンピオンには、豪華な賞品を用意してあります。総合チャンピオン「覇王」を目指して応募しよう!!

応募方法　ハガキに住所、氏名、年齢、性別、電話番号、出場したいジャンル、選んだジャンルでの自己PR(今までにクリアしたソフト名、最高得点、最短クリア時間など自慢話)を記入して下記の宛先まで。なお、当選者には直接ご連絡します。

宛先　〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21 講談社「覇王」編集部「超クイズ覇王出場」係
締め切り　平成6年1月24日(必着)
開催予定日　予選:平成6年2月13、20日のどちらか1日　決勝:平成6年2月27日(日)
競技会場　千代田ビデオスタジオ(竹橋科学技術館内)東京都千代田区北の丸公園2-1

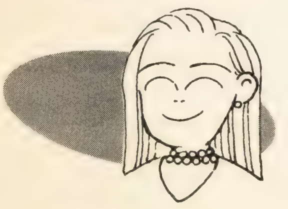
言いたい放題

TENDERNESS

きみの熱い想いを語ってもらうコーナーよ

「覇王」創刊おめでとうございます。これからも、大特集をバンバンやって、ガンバッテください。ところで、硬派な感じの覇王のなかにも女性の方が何人も出てますが、ひとみサンにぼくはいち早く注目しています。こんどはモノホンの写真ものっけてください。

静岡県　ひとみにlove



ひとみ　ワタシのSEXYな写真で悩殺しちゃおーかなー。

こないだちょっと海外に行って来たんだ。グアムなんだけどね。なんとかファミコンショップを見つけたんだけど、ソフトのパッケージが変なのばっかでおもしろかった。『ＳＴⅡターボ』なんか本田がパッケージになってるの。『ダッシュプラス』はベガとガイルが戦ってるし、ワケわかんないのがいっぱい。外人は何考えてるんだかわからん。

東京都　ぴんくガイル

ヒロくん　そういえば、ひとみサン、ニューヨークに行くんでしょ。ぼくのおみやげは向こうのゲームがいいな。「ぴんくガイル」さんが驚くくらいの変なパッケージのゲームを沢山（たくさん）買ってきてくださいよ。ジャガーや3DOもいいな。

ひとみ　ワタシの分だけで手一杯よ。ヒロくんの分なんかないわよ。

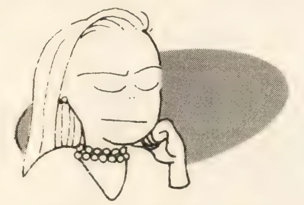
ハッキリいってバグには参ったけど、『ロマンシング　サ・ガ』ファンなんです。とりあえず、２にも期待大。『ＦＦ』カラーに染まらないで、独自の路線を歩んでほしいな。

埼玉県　ちゃお

ＤＥＣＯの『ナイトスラッシャーズ』を知ってるかい？　これは、ただの格闘殴りモノゲームではないと思う。一見ただの『ファイナルファイト』系のゲームだが、敵がイカース！　ゾンビに化け物だぜ。主人公３人も個性的で、ボスとの会話が渋いぜ。オレはストレスが溜まると、このゲームのゾンビの腐れる様を見てスッキリするのさ！　フフフフ。

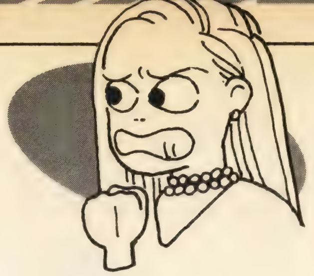
東京都　千ちゃん仮面

ひとみ　ちょとー、若い男がゾンビなんか見て笑ってたらアブナイわよー。やっぱり、色気のあるもん見なくっちゃネ。でも、ワタシをオカズにしたら怒るわよ！



『ＡⅣ』がスゲー楽しみなんだけど、面倒だったらイヤだなー。

東京都　ごーけん



ウリリリリー！　ハマっているぞ。『タントアール』にハマッてるぞ。初めての人のために説明すると、自分で選べる種類が豊富な探偵ゲームってとこかな。なかでも最近オレがハマッてるヤツを一つ挙げよう。迷路や走っている車、ダチョウ、飛行機をカメラの照準に捕らえてシャッターを切るゲームだ。こいつはグレートに難しいけどクリアー目指して特訓中さ。やれやれだぜ。

鳥取県　THE WORLD

これでいいのか歴史シミュレーション。難しすぎるぞ歴史シミュレーション。ただ単に難しくなっているぞ歴史シミュレーション。でも好きなんだな、これが。

東京都　ひま

オレのおきにの対戦モノはといいますと、ジャン、『ＣＹＢＥＲ ＳＬＥＤ』。これぞ王道！　ＫＩＮＧ　ＯＦ　対戦！　今イチ人気がないのが、とっても悲ピー。難易度高いかー？

千葉県　K-1

ひとみ　ワタシが最近気に入ってるゲームについての質問が多かったので、ここでお答えしまーす。ワタシは対戦パズルにハマってるわ。『ぷよぷよ』はゲームセンターでよくやるわ。5連鎖だって作れちゃうのよ。『テトリス』も好きよ。最近出た『武闘外伝』でヒロくんと対戦してるんだけど、まだ負け知らずよ。

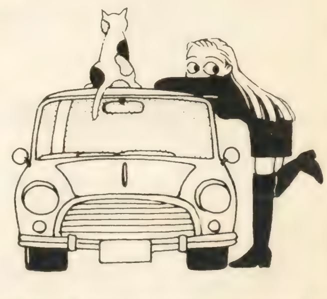
アドル・クリスティンの４回目（正確には３回目だけどね）の冒険ＳＦＣ版『イースⅣ』。『イースⅠ・Ⅱ』の流れをくむ半キャラずらし攻撃がいい。古くさいシステムかもしれないけど、そこがいい。魔法攻撃が加わっているからただの古スタイルのゲームって訳じゃない。それに、なんといっても『イースⅠ・Ⅱ』をやっている人なら涙ものの感動的なシナリオがサイコー。

愛知県　リリアがありり

ゲームのコマーシャルは数あれど、オレが最近、気に入っているコマーシャルは「買わなきゃハドソン」だ。確かにバリバリのＣ・Ｇが動き回るモノや「ＳＴⅡ」のＣＭはかっこいいし、『餓狼伝説』のＣＭもドラマティックでいいと思う。だがしかーし、コマーシャルの最後に入るあの一声がオレの心を捕らえてしまった。お願いだハドソンさん、あの「買わなきゃハドソン」コマーシャル集をプレゼントにしてくれー。

北海道　バーイSONSON

ひとみ　いいオトコが好きなワタシはやっぱり、「バルログ様」よ。いいオトコが出ているコマーシャルがもっと沢山（たくさん）できるといいなー。モ、チ、ロ、ン、「覇王」の「佐竹雅昭サン」もナイスガイでワタシの好みよ。





「ひとみのオススメCD」

ひとみさんこんにちは。ワタシは「X　JAPAN」が大好きです。「X　JAPAN」がゲームミュージックをやってくれる日を楽しみに待っています。どうか、「覇王」の力で「X　JAPAN」のゲームミュージックを実現してください。　千葉県　ぱたぱた

ひとみ　ワタシもX　JAPANのファンなのよ。ドラマの主題歌「Tears」が大好き。

今月のからふる大賞

ヒロくん　今月は、かわいい女の子のイラストばかりでウレシイな。
ひとみ　ユリちゃんは早くも人気者ね。可愛いから許しちゃう。と、いうわけで、今月の大賞は神奈川県の「Ｍｒ．Ｓ」さんに決定。



からふる掲示板

○『ネオ・ジオ』に凝っています。『得点王』、『ラストリゾート』『ビューポイント』などのソフトを譲ってください。Ｗハガキでご連絡お待ちしてまーす。
〒663 兵庫県西宮市小松南町１－４－25 宮本文博

○ジャンル、ハードはなんでもいいです。クリアし終わって飽きてしまったソフトなどを、ぜひ譲ってください。連絡お待ちしてますのでよろしくお願いします。
〒651 神戸市中央区御幸３－１－11 みゆきハイム501号　伊藤　誠

○貴方のお持ちの海外ゲームソフトや非売品ゲームソフト（メガドライブ版テトリスなど）を譲ってください。Ｗハガキでリストを送ってください。
〒561 大阪府豊中市若竹町１－13－４　上野健一

○「街頭覇王」をお持ちの方。コピーで結構ですから譲ってください。お礼にボクの持っている初期のファミコン攻略本のコピーを送ります。
〒150 東京都渋谷区広尾４－１－10－217　千田英彦

○最近のＳＥＧＡのゲーム（メガドラ、メガＣＤ、ＧＧ）はほとんど持ってます。自分は「ＰＣエンジンＧＴ」（あの液晶ＴＶが付いてるヤツです）が欲しいんです。ＳＥＧＡのゲームソフトと「ＧＴ」を交換してください。希望ソフトをリストアップしてください。
〒263 千葉市稲毛区稲毛３－13－８　川端尚志

この掲示板では、交換したいもの、譲って欲しいものなどを掲載していきます。編集部へハガキでお便りください。なお、当事者の金銭に関する問題につきましては編集部では責任を負いかねますのでご了承ください。当人との連絡には往復葉書か返信用切手、封筒入りの手紙を使用してください。掲載項目以外での当人との接触、業者の方のご利用は、ご遠慮ください。


▼愛知県　山本回　埼玉県　KADA▼　▼北海道　FUSAKO　▼千葉県　ホエホエ

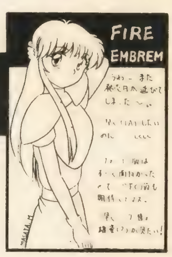


▲神奈川県　ぢよりひ滝沢

大募集！

激論バトルロイアル４月号は
『ファイアーエムブレムVS信長の野望』

ひとみ　いま話題の人気シミュレーションゲーム。シリーズ最新作はもう遊んだかしら？
ヒロくん　キミはエムブレム派かな？　それとも信長派かな？　このコーナーでは対戦カードにそって
キミの本音をぶつけてもらいます。ひいきの応援だけじゃなく、キミの熱いコメントを待ってます。



▼大阪府　MASAYA

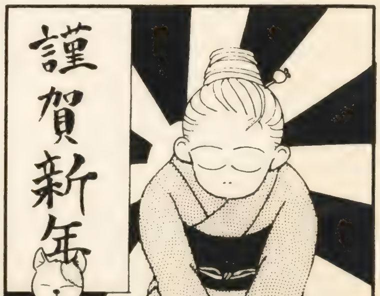
おたより
お待ちしてまーす♡



◀東京都　Wengle



▼東京都　隼健児



ひとみのからふるBOXではおたよりを募集してます。キミと作るゲーム辞典「覇王広辞苑」。キミの周りにいるユニー君を紹介してね「覇王をさがせ」。ひとみへの質問コーナー「教えてひとみさん」。コスプレもありの女の子の部屋「覇王姫」。とっておきの瞬間を告白「はっさく白書」。などなど、ナンでも大募集よ。それじゃ次号まで少しの間お別れよ。バイバーイ。

あて先はこちら　〒112-01　講談社　覇王編集部「からふるBOX」○○係
に送ってください。コーナー名は忘れないでね

「覇技(はぎ)」っていうのは、何かというとだな〜。よーするに「裏技(うらわざ)」って呼ばれてるもののことなんだな。今月号はまだ、編集部で見つけた情報が多いんだけどさ。来月からは、読者からのハガキもバキバキ載(の)せてページも拡大するから、気合い入れて、「覇技(はぎ)」を探してくれ！

究極テクニック HAGI 覇技(はぎ)

HAOH FINAL TECHNIC [HAGI]

編集部情報 SFC がんばれゴエモン2 奇天烈将軍マッギネス

発見！ 隠しキャラ。どこかで見たことがある人も……!?

ある場所を叩(たた)くと、隠れキャラがボヨーンと現れる。これ、実は「コミックボンボン」の読者にはお馴染(なじ)みの人々なのだ。よ〜く見てみると、けっこう似てる!?

えりあ二 紀州峠(きしゅうとうげ)



▲『ボンボン』のマスコットキャラ・ボン太は、見つけると金(きん)50両(りょう)貰(もら)える。

えりあ三 葉隠(はがく)れ山



◀「宣伝マン・イケダ」は、ライフ1ゲージ回復してくれる。

えりあ四 大江戸城跡地(おおえどじょうあとち)



▲「開発奉行・ウメザキ」は、ライフ全回復＋ゲージ1回復だ。

えりあ五 大雪山



◀スタートしてすぐの小屋の上を、ジャンプして叩け！

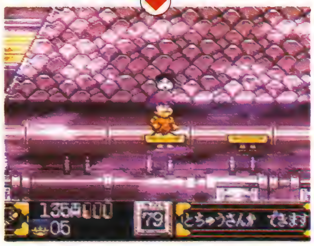


▲「総統(そうとう)・キノシタ」登場！ プレイヤー1UPだ。さすが取締役(とりしまりやく)。

えりあ六 マッギネス城外壁(がいへき)



◀ここまで来るのがひと苦労。気をつけて飛び下りよう。



▲漫画家の「帯ひろ志」先生だ。なんと、プレイヤー3UPだぞ！

編集部情報 PC ボンバーマン'94

サウンドテストモードに突入！

サウンドテストができるようになる技だ。音楽だけでなく、SEも聴(き)ける。ただ、このコマンドは、かなりすばやく入力しないとダメなのだ。何回か試してみてくれ！

タイトル画面で →←↙↓↘＋Ⅱを すばやく入力。



▲音楽に合わせて、動物キャラたちが踊るのが、なんともいえずかわいいぞ〜。

ボンバーマンがくるくるまわる！

バトルモードでは、誰が何回先取したら勝ち！ という、勝戦回数を決めるのだが、ここで、方向キーを右か左にいれると、ボンバーマンたちがまわりだすぞ！

バトルモードで勝ち数を決めるとき、方向キーを右か左に押す。



◀何回勝負にするか決めてしまう前に、ちょっと遊ぼう。



▶ただまわるだけなんだけど、おちゃめじゃありませんか。

裏覇技情報 PC「機装ルーガ」の裏覇技だ。シナリオ1が始まり、戦闘に入ったら、ヴァイスは攻撃せずに待機しよう。すると、ヴァイスのHPが2になる。このときに「真空斬り」を使うと、いきなり「ダブル真空斬り」というスゴい技が出せるぞ。

編集部情報 SFC ダウンタウン熱血べーすぼーる物語 野球で勝負だ！ くにおくん

1Pのときは、しっかり確認！

投打画面で、「行動セレクト」の表が出るのだが、ふだんは相手に作戦を読まれないようにするため、カーソルは表示されない。

しかし、いいかげんに十字キーを動かしていると、どこまで動かしたか、自分でもわからなくなってしまう。

この技を使えば、カーソルがちゃんと表示されるようになるので1Pプレイのときは安心だ！

「行動セレクト」表示中に、L+R+Yを同時に押す。



▲あてずっぽうになりがちだが…。



▲これなら間違えることなしだ。

覇王賞 SFC トルネコの大冒険 〜不思議のダンジョン〜

謎の巻物発見！

まずは、「もっと不思議のダンジョン」に行こう。

そして、ダンジョンの中を歩いて（走ってもいい）いると、ときどき「　　　を拾った。」と表示されることがある。このアイテムは、「目薬草」を使えば、「パルプンテの巻物」になり、やはり何が起こるかわからないようですよ。

（北海道　秋山慎之介くん）

※編集部・註：「パルプンテの巻物」の効果は6種類。コワい事も起こるが、ぜひ試してみてくれ。6つの効果をパーフェクトに書いたハガキも待ってるぞ！



▲いったい何のアイテムなんだ!?



▲吉と出るか、凶が出るか？

編集部情報 SFC ソウル&ソード

あら、意外なところにアイテムが。こいつはけっこう貴重品！

貴重な隠しアイテムが、6個見つかったぞ。

「デビルメイル」は、鎧の中では最高の防御力を誇るが、呪い・毒・骨折攻撃を受けやすくなる。

「ダンス」の技は、ポランだけが習得できるもの。なぜか、相手全体を麻痺させることができるという、なかなか使える技だ。

「モンゴメリーの屋敷」には、特定のアイテムを持ち、メンバーを6人にしたうえで、ある町の宿屋に泊まらなければ入ることができない。そこに、さらに隠されている「ヒートメイル」は、火炎攻撃ダメージを、HPに変換して回復させることができる。店で買うと5万5000GPにもなる高価な代物。

「ニードルクロウ」は、攻撃対象者の全ステータス異常を回復させることができる特殊な武器だ。

人食い砂漠の古代遺跡地下



◀キャラの左の柱の陰を調べてみよう。

デビルメイル

ガロリン山の山賊砦2階



◀中央の柱に置かれたチェストの手前にあるぞ。

奇跡のよろい

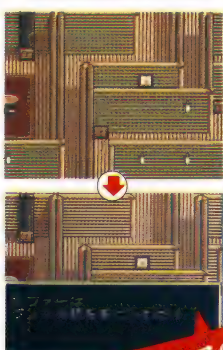
骸骨島の海賊砦2階



◀階段を上って、すぐ横のベッドなんか怪しいぞ。

スピードブーツ

骸骨島の海賊砦2階



◀細く入り組んだ、行き止まりの通路の奥に……。

◀やった。ダンスの技！……って何なんだ？

ダンスの技

モンゴメリーの屋敷地下室

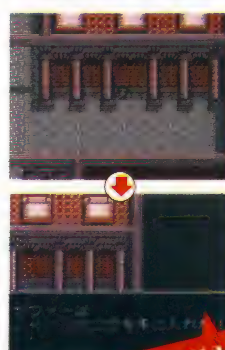


◀よーし、宝箱見っけー。しかし、ここで満足するなかれ。

◀さらに、その右横のチェストを調べるのだ。

ヒートメイル

ラクアルド城1階



◀執事の部屋の上にあたる通路。その右端の柱の陰に……。

◀モンスターは出ないので、慌てず探してくれ。

ニードルクロウ

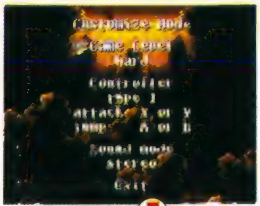
裏覇技情報 『ソウル&ソード』のチョイ技集。チャランとポランが仲間にいるとき、どちらかを逃すと、他のキャラが戦闘しているのをのぞきにくる。技の「応援」を使うと、ポランなら「日の丸扇子」を、ルンナなら「ジュリアナ扇子」を振るぞ。

編集部情報 SFC アクトレイザー2

2大パスワード大公開！

デモシーンをプレイしてみる

ゲームのオープニングに流れる、かっこいいデモシーン。このデモシーンをプレイできるパスワードが見つかった。まず、ゲームの難易度をハードにする。そして、下のパスワードを入力すれば、あっという間にデモステージに突入だ。



◀難易度を「ハード」にするのを忘れずに。



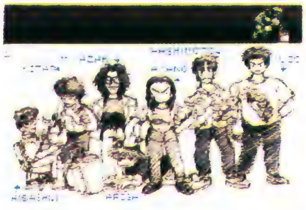
▶体力ゲージが表示されないのがつらい！

パスワード画面で、「！！！！　DEMO　！！！！」と入力。

スタッフの紹介デモが楽しいぞ

もうひとつのパスワードは、スタッフの紹介デモなのだ。

パスワード画面で、「TEAM　ACT.　SHOW」と入力。

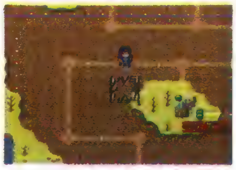


▲コミカルなデモシーンが流れるぞ。

編集部情報 SFC 決戦!!ドカポン王国Ⅳ ―伝説の勇者たち―

こんなところに隠しアイテム屋！

大人数でふると、知らず知らずのうちにアツくなっている『ドカポン王国Ⅳ』。その『ドカポン』に、隠しアイテム屋が見つかったぞ。場所はワールドマップの左端のほうにある、シガッツ村の近く。



◀ここから下に一歩下がったところに、隠し店が存在する。



◀店の中では、ほかではなかなか入手できないものが……。

編集部情報 PC イースⅣ The Down of Ys

クイックセーブでひと安心!?

クイックセーブとは、電源を切るまでのあいだ、一時的にデータを保存すること。気楽に使って、ゲームクリアを目指せ！

セーブ画面でセーブしないでキャンセルする。



◀この画面で、セーブをしないでキャンセルすれば……。



◀ゲームオーバーになっても、すぐに復活できるぞ。

君の見つけた覇技で豪華商品プレゼント！

前号に引き続き、今回も編集部で見つけた覇技の特集だ。これからもすごい情報を入手したら、どんどん紹介していくので、楽しみにしていてくれ。さらに、今年の年末から来年にかけて、凄い数のソフトが発売される。読者の君たちも、気合いを入れて覇技を見つけよう！　そして、編集部までハガキを送ろう。「覇王賞」を目指して、がんばるのだ!!

各賞の説明

覇王賞	図書券10,000円分
軍師賞	図書券7000円分
将軍賞	図書券5000円分
隊長賞	図書券3000円分
衛兵賞	図書券1000円分

101-71
東京神田郵便局
私書箱32号
講談社
覇王編集部
「覇技」係

住所
氏名
年齢
電話番号
ゲーム名
技の内容

◀住所、氏名、年齢、電話番号、ゲーム名を明記のうえ、左のあて先まで送ってください。よろしくね！

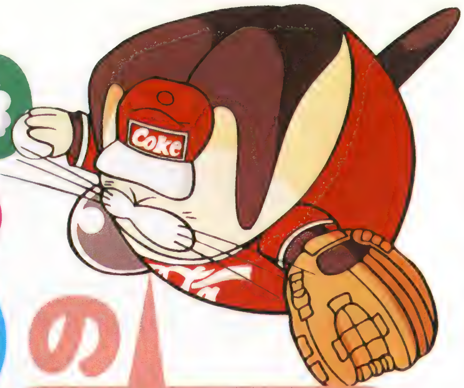


すごい覇技を待ってるぜ！

編集部の一言 栄光の第一回「覇王賞」は、いったいどんな技なのか？　編集部、今からワクワクしながら君たちのハガキを待っている。編集部が腰を抜かして驚くような、すごい技を今すぐハガキに書いて送ってね。よろしく！（ひろ）

覇技（はぎ）番外地

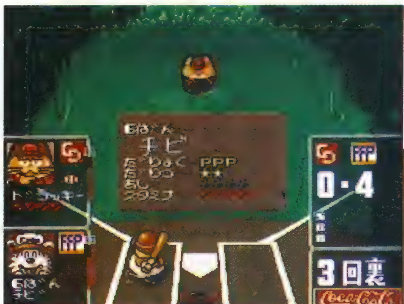
ドラッキーの草やきうのは・ぎ!!



SFC ■イマジニアズーム ■9800円〔税別〕 ■発売中
■スポーツ ■パスワードコンティニュー

たぎる熱気！　飛び散る汗!!　やきうにかけたドラッキーが語る、『草やきう』必勝法だ!!

「ドラッキーの草やきう」とは、こんなやきうだ!!



◀キャラのコミカルさや、お笑いの部分だけでなく、操作性の良さやパラメーター表示などの見やすさにも注目しよう。ちょっとした心づかいも味のうちだ。



▶特訓シーンを含め、アクション部分の動きもグッド。実際にプレイしている当人でなくとも見ているだけで楽しくなってくるというのが素晴らしい。

この、動物界初の「お笑い熱血やきうゲーム」だが、プレイしてみると奥の深さとのめり込み度の高さに驚くはずだ。

RPGモードでの激闘、そして他プレイヤーとの骨身を削る戦いとアツいバトルが楽しめるうえに、コミカルでラブリーなキャラクターたちが繰り広げるドタバタアクションも味わうことができてしまうという、じつにお得なゲームだ。

さて今回は、この『ドラッキーの草やきう』必勝の鍵を握るバラエティに富んだ魔球と威力抜群必殺打法の紹介、VS.攻略を徹底的に紹介するぞ。

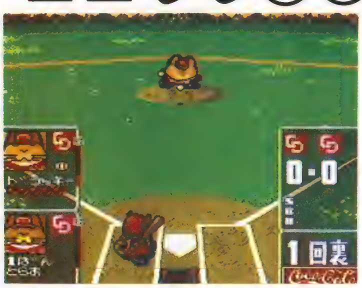
とくにVS.コンピューターを選んだ場合、けっこう手強い相手になっているので、コミカルな外見に油断しているとボコボコにされてしまうことがよくある。なんかカワイイ奴らが相手だけに、妙に腹が立つのだ。

ま、とにかく、このコーナーを十分に読んで、自分のチームを鍛え上げてからチャレンジしよう。

覇技1 同キャラパスワード発覚!

同キャラ対戦パスワード

□□ ◡◡ ◉◉ ♥♥ ★★ 🐾



♥KATHERINE♥



▶解説者は、コアラなのだが、上のパスワードをいれると、女のワニとなる。

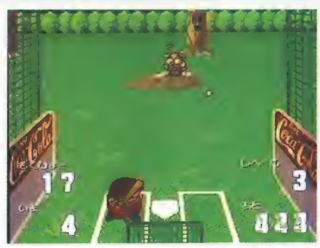
▲キャサリンは1回登場すると、次から元に戻るのだ。

な、な、なんと秘密のパスワードを二つ発見したぞ。

一つは同キャラ対戦パスワード。これを入力してから、ゲームを開始すると、同チーム（例ドラッキーズVS.ドラッキーズ）で戦うことができるようになるというもの。同じチームを育てていたプレイヤー同士で戦うことができるので、なかなかありがたいぞ。

もう一つは解説者のスティーブが、キャサリンに変わるという謎のパスワード。ほかにもありそうなので、君も探してみよう。

ド チームレベルアップか?



試合に勝つと守備力、攻撃力、スタミナ、運が1ポイントずつ上がるが、なんといっても特訓によるチームのパワーアップが鍵だ。

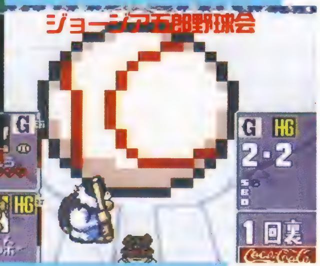
バッティングセンターはサルかUFOを1発で撃墜すれば、レベルアップに時間があまりかからないので、なんども通って、パスワードを記録しておこう。

覇技2 魔球と打法、いよいよ全面対決!

まきう打倒法だあぁ!



◀ドラッキーズは３度目の収縮がはじまったらスイングに入る感覚で打つといいだろう。かなり微妙なタイミングなので、バッターは不利である。



▶五郎野球会のボールは普通に飛んできているつもりで、１、２のタイミングでスイングするようにしよう。感じをつかむと、わりと打ちやすいぞ。



◀忍者若本一家のボールのポイントは、ズバリ鳴き声だ。４回目の「ピヨ」という声が聞こえた瞬間にスイングに入ると当たる確率がでかい。



▶デビットローラーズはミュージシャンのボールらしく、音でリズムが取れる。「ピュイピュイ」と鳴る音の３度目の「ピュイ」でミートしよう。



◀ファイアーポチーズの魔球はボールが停止した瞬間から、「いーち、にー、のさん」でスイングすると、ジャストミートしやすい。打法を使うといいぞ。



▶ガンボスはボールを見るのはやめよう。混乱するだけである。相手が投球モーションに入ってから三つぐらい数えてからスイングしてみよう。



◀ロングノーズは鼻が伸びたタイミング＋五郎野球会のタイミングでOk。これもリズムをつかめば打ちやすい球なので、練習してみるといいだろう。



▶おときちくんたちの魔球は複数のボールを混ぜて投げてくる。どこで野球のボールを投げてくるかは誰にもわからない。動態視力でチャレンジだ。

打法テクニックを極めろ!

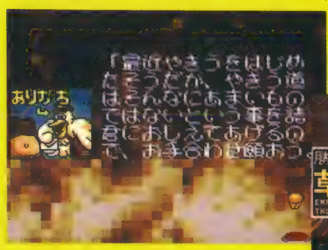


▲打法を使うのを決定して、魔球を投げる投手がモーションに入ったとき、マウンドは燃える！

魔球にしても打法にしても使うタイミングがすべてだ。魔球に関しては、はじめから投げることができるが、投げられる数に限界がある。三振に取りたい打者に対してだけ使おう。弱点は投げるのが打者にわかってしまうところだ。

一方で打法は打法メーターがたまらないと使えないが、当たればホームランである。当たらなかったりすると使えなくなってしまう。ベストは相手が投球した後、すばやく打法ボタンを押して打つという技だ。もうひとつは、打法と見せかけて、ボールがきたら解除。バントしてしまうのも手である。

ストーリーモードもGO!



◀ついつい忘れがちだが、敵はエンパイア・ヘルサンダー・デストロイヤーズだ。どうやらとっても強いらしいぞ。



▶特訓を十分に積んで、レベルを上げてからRPGモードに挑もう。パスワードもコマメにメモするようにね。

次回作は

ドラッキーのAリーグサッカー…と見た

というわけで、とっても笑える動物スポーツゲームを、ぜひシリーズ化してほしい。ドラッキーたちが繰り広げるバスケやサッカー見たいでしょ？

覇王 芸夢つっこみ三昧 パート1 コラム

アンクルテトリスのゲーム講座

BPS
Mr.ヘンク・ロジャース

みなさん、お元気でしょうか。私は相変わらずアメリカと日本を往復する毎日です。さて、前回はテトリスの版権をとるためにロシアに行って1日目。何も手がかりを得ることができずに終わったところまででした。では、その続きから始めたいと思います。

1日目が終わったところでまず反省点を考えました。まず、タクシーの運転手とコミュニケーションがほとんどとれなかったこと。これが一番大きかったのです。そこで、2日目は通訳を雇うことにしました。それからタクシーの乗り心地もかなり厳しいものだったのでリムジンをチャーターすることにしました。

さすがリムジン、チャーターするのはなかなか大変でした。1日目のタクシーはチャーターにマルボロ1箱かかったのですが、リムジンはチャーターするのにマルボロ1カートンもかかりました。いや一超高級でした。笑い話のようですが当時のロシアはそれほど物がなかったのです。

2日目はこうしてスタートしました。まず通訳の人に「Elorg」に関する情報がまったく得られないんだと伝えました。しばし考えたあと通訳は電話のほうに歩いていきました。しばらくして戻ってきた通訳はなんとあれほど苦労して見つからなかった「Elorg」の住所を持っているではありませんか。聞いてみると、そこにあった電話帳で調べてきたというのです。



◀テトリスを探しに、はるばる海を越えて、極寒の地ロシアまでいってしまったヘンクさん。ご苦労さまでした。

いったい、昨日の苦労はなんだったんだ……。ホテルのインフォメーションの係員が調べていた電話帳はなんだったんだ、ロシア囲碁協会はなんだったんだ……。しかし考えていても仕方ありません。気を取り直してさっそく「Elorg」に向かいました。

「Elorg」について近くにいた人に版権関係を取り仕切っている責任者と会わせてくれと依頼し、別室で待っていました。するとやってきた人は、さっき取り次ぎを頼んだ、ただのおやじさん（と思った人）でした。

手がかりなしでロシアにやってきて2日目、やっと具体的な話のテーブルにつくことができました。終わりはいつも呆気ないといいますが、本当にその言葉通りでした。終わってみると、大変だったことも楽しい思い出になるものです。いま受験やいろいろで苦しんでいる皆さんも、いい思い出を作るために現在を精一杯がんばってください。それではまた次号。



▲現在発売中の『テトリス武闘外伝』も、十分にテトリスワールドが味わえる。さあ、あなたもいかがかな。

パッパラー河合の「爆伝」日記

その2：ゲーム作りの夢ふくらむぞ!!

ミュージシャン
パッパラー河合



みなさん1ヵ月のごぶさたです。パッパラー河合です。

先月、ある人物から「ゲームを作ってみないか？」と言われたとこまでお話ししましたね。

その人物とは、ゲーム製作会社の今井氏です。彼は私に向かってまくしたてました。

今井　「今までにない新しいゲームを作りましょうよ！」

河合　「オレが？」

今井　「『ドラクエ』を超えるんですよ！　400万本の大ヒット作を作りましょう！」

河合　「そんな……」

今井　「『ドラクエ』の『堀井さん』とか、きっと豪邸に住んで、車庫には、フェラーリ、ポルシェが並んでるんでしょうねえ……」

河合　「ぜひ！　やらしてください～っ！　この私に！」

というのは冗談だが、やせてもかれても、このパッパラー河合、数十回もピーチ姫を助けた男である。

私は決心した。「ゲームを作ろう！」

しかし、決心するのと実際にゲームを作るのは、全然ちがうのである。「ゲーム」の話を作るのにヨーロッパを旅したり、大変なのはよ～くわかる。

でも、私は絶対、フェラーリに……いや、今井氏を喜ばせてあげよう！　どんなゲームにしようかと1分間悩んで、言ってみた。「今井さん、今までのゲームの楽しいところを集めて、1本のソフトにする。これは売れますよ！

『ドラクエ』のストーリー性、『セビウス』のシューティングの要素、え——と、それから、『シムシティー』みたいな、リアルっぽさも必要だな——。ね、そー思うでしょう、今井さん！」

今井　「5年かかりますよ……」

河合　「え？」

今井　「そんなよくばりはダメですよ……」

河合　「……」

今井　「河合さん、ゲームはアイデアが大事ですよ！　今度ゲーム作りのプロを紹介しますから会ってください。勉強になりますよ！」

河合　「はい……」

そして、1週間後、私はゲーム作りのプロに会った。その人物とは誰ぞや？　また、来月……。

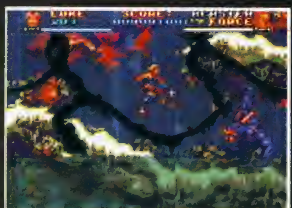




デス・スターを倒したレイア姫率いる反乱軍であったが、帝国軍の執ような攻撃に、戦況自体は苦戦を強いられていた
氷の惑星ホスに秘密基地を建設し、戦況を打開しようとしていたが、そこもダース・ベイダーに発見されてしまう
帝国軍の総攻撃の最中、ルーク、レイア姫、ハン・ソロ、チューバッカは、秘密基地より別々に脱出する ルークは、父がその昔、
ジェダイの騎士になるために修行を受けたというジェダイ・マスター"ヨーダ"を求めて惑星ダゴバへ、レイア姫、ハン、チューバッカは
ハンの旧知の友人ランド・カルリシアンのいる空中都市、クラウド・シティへと向かった しかし、ハンたちを待ち受けていたのは、帝国軍の罠であった
ヨーダのもとで修行中のルークは、フォースの力によってハンたちの危機を知り、修行半ばで救出に向かうが・・・・







好評発売中
スーパーファミコン
12メガ
¥9,800(税別)

ルーカスを代表する映画「スター・ウォーズ」シリーズの第2弾「スター・ウォーズ～帝国の逆襲～」のゲーム化
SFC用ソフト「スーパー・スター・ウォーズ」の続編となります 続編の名に恥じない、変更・バージョンアップが施されています

- 8メガから12メガにROMを増設
- 広大なマップ
- 地形に起伏がついた3Dステージ
- 滑らかなアニメーション
- 映画からデジタイズしたサウンドエフェクト
- パスワードシステムの採用
- ブラスター、ライトサーベルのほかフォースによる多彩な攻撃

発売元:ビクター エンタテインメント株式会社　〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 問い合せ番号 TEL.03(3423)9269

Victor

この興奮を待っていた!!

スピンアクションで快進撃だ、
元気はじけるヒーロー・ソニック!

©1993 SEGA

ソニック・スピンボール

12月10日発売予定 6,800円









宿敵のDr.エッグマンが、またまた悪巧みをしているらしい。正義のヒーロー、ソニックを待ち受けていたのは、巧妙にしかけられたピンボールフィールドだった。超高速スピニングアクションで、エキサイティングに突き進め。

ソニック・ビンゴプレゼント実施中!!

下記ソニックシリーズ・ソフトをそろえて、オリジナルグッズをもらっちゃおう!
A賞:「ソニック・ピンバッジ」
B賞:「ソニックDバッグ」

◆メガドライブソフト「ソニック・スピンボール」
◆メガドライブソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ3」
◆メガ-CDソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグCD」
◆ゲームギアソフト「ソニック&テイルス」

●応募方法：店頭、またはソニックシリーズのパッケージ内にある「ソニック・ビンゴプレゼント応募台紙」に、各取扱い説明書に付いている三角応募券を貼り、縦もしくはななめのラインを完成させ、必要事項を記入のうえ、ご応募ください。応募者全員にA賞あるいはB賞がもれなく当たります。
●締切：1994年３月31日(当日消印有効)

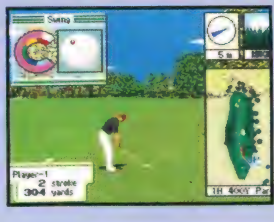


コンパクトになった
16-BIT高性能マシン
MEGA DRIVE 2
メガドライブ2
好評発売中! 12,800円

名門コースのすべてをシミュレート、
トッププロの感覚でコースを攻めろ!

遥かなるオーガスタ

12月17日発売予定
8,800円



競馬&ダビスタ初心者のための入門講座

ダービースタリオンII



SFC ■アスキー ■1万2800円〔税別〕■'94年2月18日発売予定
■競走馬シミュレーション ■12Mビット+バッテリーバックアップ

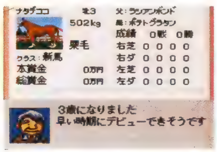
競馬ゲームの原点にして頂点である『ダビスタ』が、最新作『II』で、さらにパワーアップ！ 来年の発売に備えて、しっかり予習しておこう。



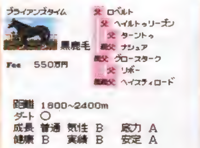
現実の競馬に限りなく近づいた ダビスタII!!

生産・育成　牝馬の生産・出走も可能になった！

前作までは、生産できるのは牡馬だけだったが、ユーザーの熱い要望に応えて、牝馬も生産・出走できるようになった！ 自分の生産した牝馬は、引退後、繁殖牝馬として種付けさせることもできる。種牡馬のデータも実際の中央競馬を元にリニューアルされてるぞ。



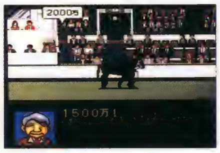
▲ヤマヒサローレルのようで、カワイイぞ〜。



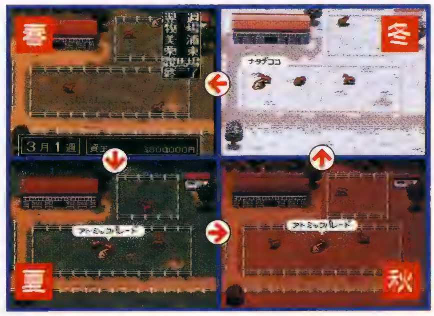
▲今年3歳馬デビューの新種牡馬も登場！



▲前はこの値段ですんなり買えたんだけどね。



▲セリが行われるのだ。値をつり上げないで〜。



◀牧場の風景は、春夏秋冬でグラフィックが変わる。雪景色がキレイ。

調教　調教メニューにWチップ、坂路、プールが加わった!!

ウッドチップ



脚部への負担を軽減

針葉樹の木片を敷きつめたコース。効果はほぼダートと同じだが、木片がクッションとなるため、脚部にかかる負担はダートより軽い。脚部に不安をもった馬を調教するのに良い。ただ、疲労がとれづらいのが難点だ。単走のみ。

坂路



後肢の筋肉を鍛える

関西馬躍進の最大の原動力といわれるのがコレ。距離1085㍍、高低差32㍍というかなり急な勾配になっているコース。前肢に負担をかけずに、スピードをつけることができる。あまり多用すると、レースで故障しやすくなるので注意。

プール



病み上がりの減量に

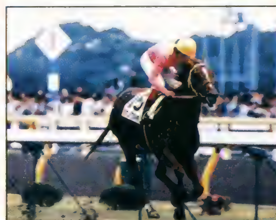
脚部に負担をかけずに、全身運動することができる。おもに、馬体重の調整に用いる。骨折などの故障から復帰したばかりの馬を、シェイプアップさせるのには最適の調教だ。スタミナも多少つけられるぞ。

ウッドチップで鍛えた名馬といえば！



▲歴史に残る名ステイヤー、メジロマックイーン。

坂路で鍛えた名馬といえば！



▲スパルタ調教で鍛え抜かれた2冠馬ミホノブルボン。

レース 1レースの出走頭数が最大12頭に。馬連も登場だ

●レース直前の楽しみも増えたぞ

前作までは、１レースへの出走頭数は一つの枠に１頭だけ、最大８頭だったが、今作では最大12頭に増えたのだ！　すでに競馬ファンの間には浸透した「馬番連勝（馬連）」馬券が買えるようになり、馬券検討の楽しみもふくらんだぞ。実際の中央競馬みたいに、万馬券が連発するようになるかも!?

パドックも見られる!!



◀パドックでは、出走馬に対するコメントが聞ける。わが愛馬の評価は!?

馬体重の増減にも注意！



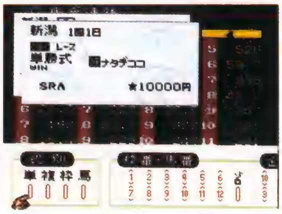
◀あらたに馬体重も表示されるようになった。10キロ以上の増減には注意。

競馬ミニ知識◆パドックの見方

基本は他の馬との比較ではなく、それぞれの馬の過去の状態と比較してみることだ。毛ヅヤがピカピカしている馬は好仕上がりだが、黒鹿毛や栗毛は良く見えるので、割引きが必要。冬なのに汗をかいているのはマイナスだ。



▲ライバルが増えてしまったぁ。



▲つい買ってしまうご祝儀馬券。

●牝馬の3冠レースが加わりＧⅠが全16レースに！

『ダビスタ』の最終目標は、ＧⅠレースの全タイトルを獲得すること。そのＧⅠが、牝馬も出走させられるようになったことにより、「阪神３歳牝馬Ｓ」と牝馬の３冠レースを加えた、全16レースとなったのだ。エンディングまでの道のりは遠くなったが、可愛い牝馬を育てるのは、やりがいがあるってもんだ！



▲人間でいえばまだ中学生くらいか。ベガのような強い牝馬を出せるかな!?



レースシーンもよりリアルに！

◀コーナーごとに、視点が切りかわるのだ。

無敗の３冠馬といえば！

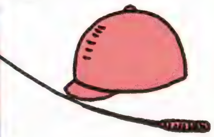


▶史上最強馬といわれるシンボリルドルフ。

クラシックレースは得難き夢！

とくにダービーに、特別な思い入れをもつ競馬関係者は多い。数々のＧⅠを獲りながら、ダービーだけは手にしていなかった名手、柴田政人騎手は「ダービー勝ったら騎手やめてもいい」と言ったほどだった。ちなみに、牝馬でも「皐月賞」「ダービー」「菊花賞」に挑戦することはできるが、この時期の牡牝の差を覆すことは難しい。

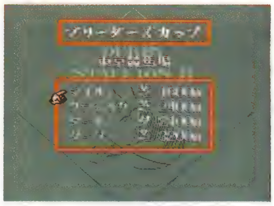




◀ウイニングチケットで悲願のダービー制覇を果たした柴田政人騎手。

●ユーザー同士の馬で対決！ ブリーダーズカップ

自分が、手塩にかけて育てた自慢の愛馬を、他のユーザーの馬と対戦させることができるようになったぞ！　登録料として100万円かかるが、BC（ブリーダーズカップ）登録をすると、パスワードがもらえる。このパスワードによって、馬のデータを移動させ、同じROM内で戦わせるのだ。レースは、マイル（芝1600㍍）、クラシック（芝2400㍍）、ダート（ダート2100㍍）の３種類。



◀ダート戦があるってのがシブいよな。うーむ、緊張するぜい。

開発者から君へ

『ダビスタⅡ』のウリはまず、牝馬レースの実現、そして引退後に繁殖入りさせて、愛馬の子孫を残せることです。また、調教は従来の芝とダートに坂路、プール、ウッドチップが加わり、パターンが豊富になりました。さらに、「ブリーダーズカップ」で仲間うちの最強馬を決定することもできます。最後にファミコンから好評の迫力のレースシーンも、アナウンサーの実況パターンを増やして、さらに磨きをかけています。お楽しみに。

（アスキー・須田）

『ダビスタ』でる単

『ダビスタ』でよく使われる競馬用語を解説！　覚えておいてソンはないっ。

★スタリオン══種牡馬を集め、種付けを専門に行う牧場。

★馬なり══騎手が手綱をしごいたりしないで、馬の行く気にまかせた状態。

★折り合い══馬と騎手の息がぴったりと一致すること。

★屈腱炎══腱がエビのお腹のように腫れることから、エビハラとも呼ばれる。致命傷である。

★ソエ══デビュー間もない３歳馬や４歳馬につきものの骨膜炎。脚にコブのようなものができて、かなり痛むことがある。

★ハロン══１ハロンは正確には201.17㍍だが、日本の場合、200㍍きっかりを指す。

★着差══ゴールした馬の鼻端から、次の馬の鼻端までをいう。ハナ、頭、クビ、1/4、1/2、10馬身まであり、10馬身以上は大差となる。

参考資料／グループWET²著『競馬　スーパーブック』（イースト・プレス刊）　日本中央競馬会発行『KEIBA CATALOG』Vol.9〜11

ツインビー
レインボーベルアドベンチャー

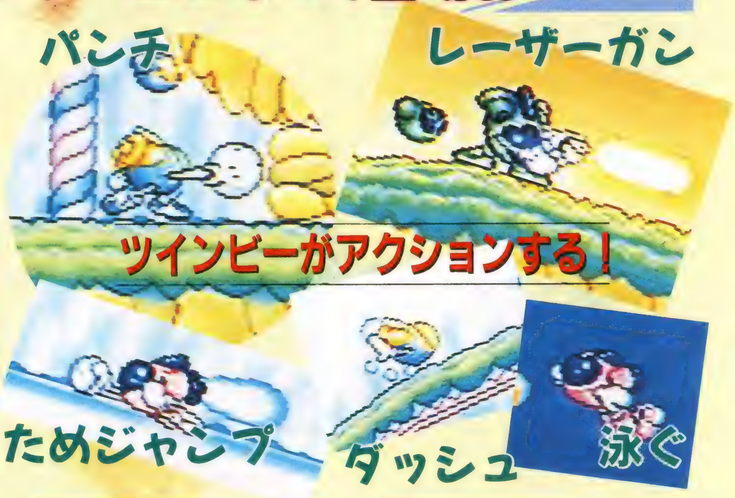
SFC ■コナミ　■予価9000円〔税別〕■'94年1月7日発売予定
■アクション　■8Mビット

数々の名作を生み出してきた『ツインビー』シリーズが、ゲームのスタイルを変えて戻ってきたぞ！　かわいいキャラクターたちが、画面せましと動き回る！



ツインビーがアクションゲームになって登場!!

今回の『ツインビー』は、コミカルなアクションゲームだ。シューティングとは、一味違った『ツインビー』の世界が展開するぞ。マイキャラのアクションも増え、走ったり、跳ねたり、はたまた泳いだりと豊富だ。また、ボタンを一定時間、押し続けてできる、ため技のパンチやジャンプといった技も期待できるぞ。



ストーリー

あるとき、悪の天才科学者、ワルモン博士は、全宇宙を手にいれるため、平和の象徴である「レインボーベル」を奪い手下たちに分け与えてしまいました。ベルが消えて、人々は夢や希望を失い、「良き意志」の象徴であるメローラ姫も消えてしまったのです。



各キャラの特徴をつかめ！

今回は、ツインビー、ウインビーに加えて、グインビーが使えるようになった。まず、それぞれの特徴をつかんでおこう！

ツインビー



▲ためジャンプ、ためパンチといった、ため技が出しやすいノーマルタイプ。初心者向き。

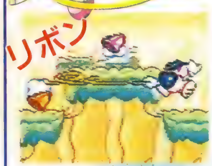


▲ツインビーたちは黄色のベルを取れば武器が使える。強力な破壊力だ。

ウインビー



◀ためジャンプが早くできるので、ジャンプを多用したい人にオススメ。



▲攻撃力は、パンチと同じだが、リーチが長いので便利。

グインビー

▼ためパンチを早く出せるので、攻撃的なプレイをしたい人にピッタリ！





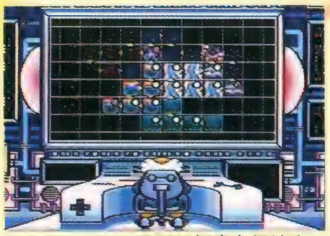
▲遠くの敵を攻撃できるのだが、攻撃力が弱いので連射して補え！

ステージのゴールは一つではない！

各エリアは、いくつかのステージで構成され、それぞれには複数のゴールがあり、通過したゴールにより次のステージが変わるぞ。



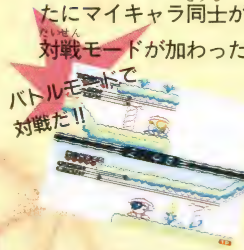
◀ゴールゲートだ。シナモン博士の顔がある。



▲クリアーした場所は何度も行ける。

プレイモードは全部で三つ

2人同時プレイはもちろん、新たにマイキャラ同士が戦い合う、対戦モードが加わったぞ。



◀プレイヤーは、上下二分割された画面で戦う。

ゲームモード

- ●PLAYER1　1人用のプレイモード
- ●PLAYER2　2人用のプレイモード
- ●BATTLE　2人用の対戦モード

1～4エリアのボスキャラを完全攻略

各エリアの終わりには、巨大なボスが待ち構えている。このボスたちを倒すと「レインボーベル」が手に入り、そのエリアはクリアーだ。登場してくるボスたちは、強敵ぞろいだ。ツインビーたちも、苦戦を強いられるだろう。ここではゲーム中盤までの1～4エリアの全ボスキャラを完全攻略していくぞ。



AREA 1 ボスビー

ヘコポンアイランドの相撲大会で、優勝したので威張っている。



▲左右への平行移動が基本である。動きが単純なのでタイミングが決め手！



▲ボスと距離をおいて、ためパンチを撃て。距離が近いと失敗する恐れがある。

▼こちらの攻撃が、ヒットすると赤くなって突撃してくるのでジャンプで回避！



この攻撃はこうかわせ!!



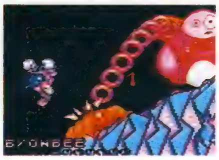
▲ボスが突撃してきたら、真上に向かってジャンプし、ボスの頭を踏みつけて飛び越えよう！　垂直ジャンプが基本だ。

AREA 2 ビヨンビー

泳ぎの達人で威張っていたがダンジョンで迷って泳げないので、弱い者イジメをしている。

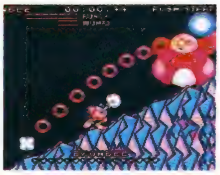


▲地形が斜めになっているが、あまり気をとられるな。ボスの動きを見ろ！

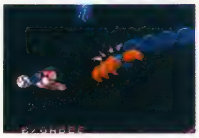


▲手を伸ばして攻撃してくるときと、ジャンプして迫ってくるときがある。

▼手を伸ばしてきたら、内側に飛び込み、ためパンチだ。撃ったらすぐ逃げろ！



この攻撃はこうかわせ!!



▲敵のジャンプアタックと触手攻撃の見極めが、ポイント。じつは、この行動は1回ずつ交互に行われているのだ。

AREA 3 パカポン

「自分がボスとして立派に務められるのか？」といつも心を悩ませている。



◀ボス本体は攻撃してこない。両端にある砲台からの拡散弾をよけろ。



▶この状態になったら、ジャンプしてパンチで攻撃するのだ。

この攻撃はこうかわせ!!

▶砲台の弾は、中央でかわせ。4回砲撃するごとに、ボスが現れるぞ。



AREA 4 デブンビー

おしゃべり好きで目立っていたため、ワルモン博士に命令され、ボスになった。



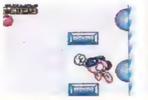
◀天井にあるボタンにボスを近づけるな。押されると、ゲームオーバーだ。



▶両端から、飛来する弾を避けながら、ためパンチで攻撃だ。

この攻撃はこうかわせ!!

▶両端からの攻撃は上下の移動で、タイミングよく避けるのがポイント。



追加情報

『レインボーベルアドベンチャー』の攻略情報は、ほかにもたくさんある。ここでは、紹介できなかったゲームの攻略情報をポイントごとに紹介しよう。

ベルを取ってパワーアップ！



▶ベルは、ピンク、黄、青、白、緑、紫の6種類だ。それぞれ、敵を倒すと出現する。パワーアップアイテムなので、取りまくれ！　ただ、ダメージをうけると、持っていたベルは画面上に、すべて投げ出されてしまうので注意。

カギをさがしだせ！



▶ステージのどこかにある。6種類あり、同じ色のドアを開けることができる。ドアを抜けると、そのステージ内で、ほかの場所にワープしたり、普通では行けない場所へ移動できたりする。全体マップを使って捜し出せ！

すずを集めろ！



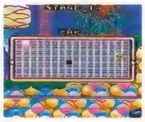
▶たくさんの鈴が、マップ上に配置されている。この鈴は取るとスコアに加算されるだけでなく、100個集めるごとにマイキャラのライフが、一つずつ回復していく。ライフが少なくなったときのために、鈴は多めに取っておこう！

カプセルを探せ！



▶各ステージのマップ上には、カプセルが配置されている。このなかには、強力な破壊力をもった武器が入っているぞ。カプセルの武器は、1回しか使用できないので大事に使おう。武器の種類は全部で3種類あるぞ。

便利な全体マップ



▶各ステージのマップは広い！　動き回っていると迷いそうだが、大丈夫。ボタン操作でいつでも、そのステージの全体マップが見られるぞ。このマップには、カギのある場所やゴールのある場所も記録されているので、とても便利なのだ。

開発者から君へ

いつの間にかツインビーたちは、シューティングのキャラのくせに手足を使って、アクションしているではないか。彼らを使ってアクションゲームが作れないわけがない。そんな考えがコナミ社員の中に、芽生え始めたのは2年前。その発想をFCでテストしてみたら、けっこう面白かった。こうして「ツインビーアクション化計画」が始まって……そして今、SFCで新しい『ツインビー』が発進した！

（コナミ　かんべえ）

J.LEAGUE SUPER SOCCER

Jリーグ・スーパー・サッカー



SFC ■ハドソン ■9500円（税別） ■'94年3月25日発売予定
■スポーツ ■12Mビット

ついに、本格派サッカーゲームの登場。新システムが盛りだくさんだ！ サッカーファンに限らず、誰でも熱くなること間違いなしだぞ!!

『Jリーグ・スーパー・サッカー』を256倍楽しむシステム紹介

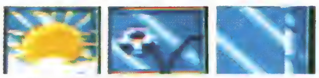
今年はサッカーが熱かった。Jリーグが開幕し、ワールドカップのアジア予選が行われた。ワールドカップの最終予選、対韓国戦の平均テレビ視聴率が、なんと！ 38.0パーセントもあったというぞ。1パーセントが、約100万人というから約3800万人の人々が、放映されていた深夜に熱狂していた。そんなファンを喜ばせるゲームが登場。それが『Jリーグ・スーパー・サッカー』。Jリーグの試合形式やルールを正確に再現した「超リアル路線」なのだ。

新システムを満載しているぞ！

ゲームの売り、「超リアル路線」はダテじゃないぞ。実に細かい設定が可能だ。天候や風の向き、また、芝の固さまで設定ができる。

◉プレイフィールド設定機能

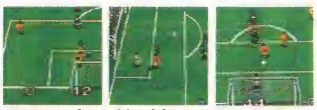
試合をする競技場の設定をする。



天候	芝	風
NOMAL	NOMAL	なし、北風
HOT	HARD	南風、西風
COOL	WET	東風

◉マルチビュー機能で3倍楽しむ

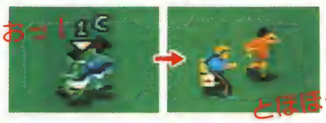
プレイヤーの好みに合わせて、ゲームの視点を設定できるぞ。



フラット　サイド　トップ

◉選手の負傷退場もある！

要の選手がいなくなるとショック。



5人の個性派審判員を大紹介

審判員が反則といえば反則。5人の審判員たちは、それぞれ判定の厳しさが違うぞ。



▲唯一の外人。ファウルなど、ほとんど取らないぞ。



▲少しぐらい、強引に攻めても大丈夫。



▲厳しからず、優しからずの平均的な判定をする。



▲適度に厳しいぞ。対COM戦では利用できるぞ。



▲判定が厳しく、ファウルが続出!? 注意が必要だ。

エディットモードでオリジナルチーム作成

このモードを使って自分だけのオリジナルチームを作れる。エディットは、チームの名前、ユニホームカラー、選手の肌色から各選手の名前とポジション、そしてパラメーターのキック力、移動速度、ディフェンス力、アタック力、体力を設定できる。

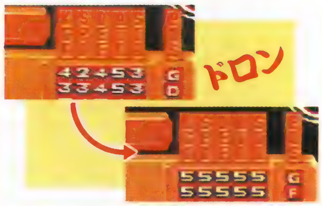
◉チームの名前をつけよう！

まずはチーム名を考えよ。



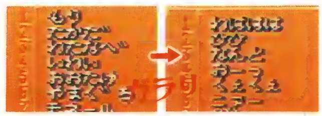
◉ポジションとパラメーター変更

能力が最強の選手だって作れるぞ。



◉選手名を変えよう！

10文字まで登録できるぞ！



◉ユニホームカラーを選べ!!



◀シャツやパンツはモチロン、肌の色も変更できる。

組み合わせパターン豊富!!

Jリーグに新加入した2チームがある

今年、新たにJリーグ入りが決定した、ベルマーレ平塚とジュビロ磐田のデータが入っているのだ。Jリーグファンにとって、応えられない喜びだ。ワールドカップのアジア予選で、活躍したジュビロの中山選手だっているぞ。

ベルマーレ平塚



ジュビロ磐田



※審判の各数値の最大値は5です。

セットプレーは得点のチャンス!! コーナーキック完全テクニック

どんな勝負事も、いかにチャンスを活かせるかが勝利のポイントだ。実戦ではセットプレー、とくにコーナーキックから得点する確率は高い。だからコーナーキックでは確実に、ゴールを決めていこう。コーナーキックはサイドからボールを蹴り上げるキッカーを操作することである程度ボールの落下地点を決められるのだ。しかし5秒以内に落下地点を決め、操作コマンドを入力しないと、自動的にPエリアの中央へボールを放ってしまうので素早く行動しろ。はじめのうちは、コマンドの入力がうまくできないハズ。ひたすら鍛練せよ。必ず、勝利への道は近くなるぞ！

■Pエリア中央上

十字キーの上とBボタンを押せばOK。このポイントは、ゴールキーパーのすぐ手前なので、シュートが阻止されやすい。相手の動きに注意しながら、ゴールポストの端を狙ってボールを蹴れ！

■Pエリア内右端上

十字キーの右上とBボタンを押せばOK。受け取った、ボールをそのままパスをしながらうまくつなげ！　そして相手のスキを見てゴールを狙え。ただ、パスの回数が多くなると相手にボールを取られる危険性がある。また意表を突いて速攻でシュートを放つのもいいかも。

■Pエリア内左端上

十字キーの左上とBボタンを押せばOK。ここでは飛んできたボールをダイレクトにゴール左端へたたき込め！



■Pエリア内右サイド

十字キーの右とBボタンを押せばOK。このポイントは、パスを受け取った選手でゴールを決めてしまおう。一度、ゴールキーパーにフェイントをかけてから、シュートすれば成功率が増すはずだ。いずれにしても、瞬間的な判断力がキメテになるのは、間違いない。

■Pエリア内左サイド

十字キーの左とBボタンを押せばOK。このポイントもゴールポストの左端へのダイレクトシュートが有効。

■Pエリア外左端下

十字キーの左下とBボタンを押せばOK。このポイントでは、相手に守るスキを与えず、上がってきたボールをゴールポストの左端へダイレクトシュートする攻撃方法が有効だ。

■Pエリア外中央下

十字キーの下とBボタンを押せばOK。このポイントも応用性がきく。また、Pエリアの中央に比べて、ボールを相手に取られる確率が低いので、落ちついてプレイできる。

■Pエリア中央

Bボタンを押せばOK。十字キーの操作はいらないぞ。このポイントは、応用性がきき、どんなプレイにもこの状態から持ち込むことができる。状況に応じて作戦を組み立てろ！

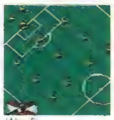
■Pエリア外右端下

十字キーの右下とBボタンを押せばOK。このポイントでは一度、ボールをPエリアの外郭をなぞるように、パスを左端にまわし、相手のスキを見てシュートを決めろ！

勝敗のカギを握る フォーメーションを徹底解析!!

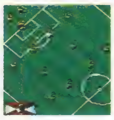
『Jリーグ・スーパー・サッカー』では、8種類のフォーメーションが用意されているぞ。試合中でもフォーメーションの変更ができるので、臨機応変に変えていくようにしよう。

3-3-4 (攻撃タイプ)



バックスとハーフにバランスよく3人ずつ配置するので前の4人は攻撃に集中できる。

4-2-4 (攻撃タイプ)



バックスとフォアードに比重を置いたタイプ。しかしハーフには能力の高い選手が必要だ。

2-4-4 (攻撃タイプ)



攻撃を主体としたタイプ。ただし攻撃力がある反面、防御力が弱くなるので注意が必要だ。

4-3-3 (標準タイプ)

相手チームのフォアードに対して、ゴールだけを守る選手を配置したフォーメーション。

3-4-3 (標準タイプ)

状況に応じて攻撃や防御のフォーメーションになる。応用のきくポピュラーな陣形。

5-2-3 (特殊タイプ)

多くの相手を自分のエリアに引き込んで、カウンター攻撃をしかける変則的な陣形。

5-3-2 (防御タイプ)

徹底した防御タイプで、1点を逃げきるゲームなどに使用すると効果的だ。

4-4-2 (防御タイプ)

防御タイプだが攻撃もできる。ただしフォアードには、能力の高い選手を配置しよう。

開発者から君へ

新チームも決まり、ホッと胸を撫でおろしています。マスターアップになってもJリーグのチーム数が決まらず、13チームになったらどうしようか（もともと12チーム分のデータしか、作っていませんでした）と思っていました。柏レイソルさん、申し訳ございません。来年、期待しています。ガンバッテください！　さて、ゲームの出来ばえですがハッキリいって熱くなります。絶対に燃えること間違いなし！　楽しみにしていてください。よろしく!!

（ハドソン　三井）

◆ゲーム中盤までをダイジェスト紹介！◆





Ys IV The Dawn of Ys

PC ■ハドソン ■7800円〔税別〕 ■発売中
■アクションRPG ■スーパーCD-ROM²

『イースⅠ・Ⅱ』から2年後……。闇の魔王が復活する……!?

イースシリーズ通しての主人公
アドル・クリスティン
▶現在18歳の冒険家。ダームの魔の手からイースとエステリアを救った功績者だ。

FLOW CHART

【オープニング】
バルバド～ミネアを経由。
【プロマロック】
【国境の峠】
カーナ初登場イベント後、アドル捕らわる。
【国境の砦】
牢屋でデュレンと会う。カーナに救われ脱出。
【火の村・アリエダ】
フレア（Ⅱに登場）と再会。村長に「鉱山の鍵」をもらう。
【鉱　山】
レムノス救出。いったんアリエダに戻り、スラノの墓に向かったカーナを追う。
【炎の山南部～スラノの墓】
「宝箱の鍵」と「マトック」入手。スラノの化身を倒し「ファイヤーの杖」入手。
セルセタの樹海南部を抜ける。
【大樹の村・ユベル～聖地ロダ】
ユベル村長の許可を得て、大樹のダンジョンへ。「知恵の木」にて、賢者ラメスから「第1の伝承」を聞く。大樹頂上のボスを倒し、「アルター」の魔法入手。
セルセタの樹海西部を抜ける。
【嘆きの谷～ありし日の丘】
ガディスに橋を破壊され、谷底へ落ちる。リーザが登場、ケガの手当てをしてくれる。丘でリーザと再会、悩みを聞く。
高原の参道を経由する。
【大地の村・ラバロ】
リーザの父・シュルツから、姿を消したリーザの行方を聞き、助けにいく。
雷雨の聖域を抜ける。
【聖域の城～禁断の間】
ボスを倒し、リーザを助けるが、闇の一族3人とエルディールが現れ、窮地に陥る。

HI-LIGHT SCENE

カーナ登場！助けるまでもなく…





▲◀人気の出そうな2人。カーナは、NPCとしても活躍するぞ！

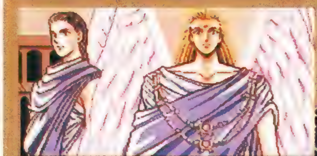
牢屋で知り合うデュレン。闇の一族出身だが……？

複雑な2段構造の樹海！



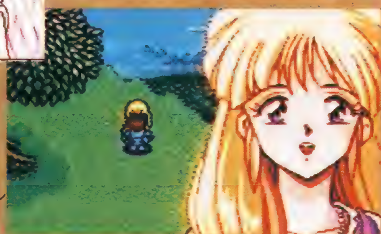
◀木の陰にもモンスターが。注意！

古代王国エルディーンとセルセタ王朝との関係が明らかに！



▲賢者ラメスから語られる、セルセタの歴史の真実……。

新ヒロイン・リーザ 笑顔の裏の悩みとは!?
▶ラバロ大長老の孫娘。おとなしくて控えめな16歳の女の子だ。



邪悪な力を手に入れたエルディール！



▲以前はもの静かで、滅びゆくものの悲哀に満ちていたが……。

最後の有翼人・エルディールを利用する闇の3人
かつてセルセタを支配した、殺戮王アレムの子孫が「闇の一族」だ。アレム復活を企み、暗躍する。



STORY

エステリアを訪れたアドル。そこで再会した占い師のサラから、水晶に大変強い邪悪な光が浮かんだと聞く。サラの依頼を受け、セルセタへと赴くが……。



◀前作の最終ボス、魔法の源であった黒真珠から誕生したダーム。

『イース』の"半キャラずらし"伝統芸とは!?



アドルの攻撃法は体当たり。真正面でも可だが、半キャラ分ずらして当てると、よりラクに倒せる！

開発者から君へ

自分たちの思い描く"最高のイース"を作るために、ビジュアル、サウンド、ストーリーのすべてにスタッフのこだわりと思い入れを込めました。とくにアニメシーンは、スーパーCD-ROM²のメリットをフルにいかしての大迫力！　新登場のキャラも個性的で、きっと気に入ってもらえると思います。
（ハドソン・長山）

一旦ラバロに戻り、雷雨の聖域を経由。

【流砂の谷～ミーユの墓】

ボスを倒すとワープの魔法が手に入る。

【氷の村・リブラ】

魔物に捕らわれた孫ティムを助けにいった老人ジェフを追う。

【氷の山～ヴェヌス廃村】

ボスを倒し、ティムを救助。ヴェヌスにて、賢者エンゾから第2の伝承を聞く。

【リブラ～アリエダ～リブラ】

村に戻ると、ティムが石化し始める。火の村のフレアを連れてきて診療してもらうが、万能薬エリクサーが必要だと言う。原料を求め、いかだに乗って湖に。

いかだはオートで移動

【静寂の湖～淪落(りんらく)の地】

滝から落ちて、いかだ大破。アドルは無事だったが、またも闇の一族が登場して、アドルを魔物に変えてしまう。

【聖母の洞窟(どうくつ)】

賢者に会い、第3の伝承を聞く。奥で「セルセタの原種」を入手。崖から落ちると聖なる泉があり、アドルはもとの姿に。

ワープの魔法で

【リブラ～アリエダ～プロマロック】

フレアが病院に戻って薬を調合しようと言う。火の村を経由してプロマロックへ。ロムンの酒場に入ると船に乗れる。

再びエステリアへと旅立つ!

そこでアドルを待ちうけているものは……!?

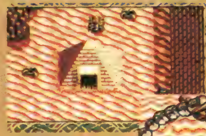
HI-LIGHT SCENE

流砂の谷は一方通行！

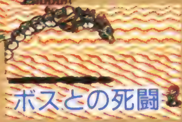


▲流砂が下方向に流れ、上には戻れない。サボテンに触れると、体力を削られるぞ。

ピラミッド浮上！



◀ある石柱の前で、あるアイテムを使うと……。

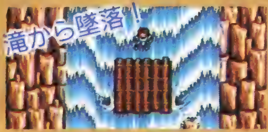


▶巨大なワーム。実は五忠臣ミーユの化身なのだ。

ワープの魔法を入手！



▲大地の呪術師・ミーユから授かるワープは、町や村へ瞬時に移動できる魔法だ。



▲橋に、ガケ…そして滝からも落ちる！　でも大丈夫なんだよなあ。



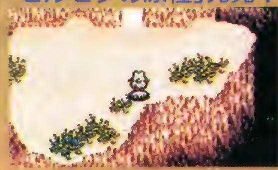
▲バミーってなんて、イヤな女(やつ)。これで半キャラずらしってキツいぞ！

セルセタ王朝の滅亡とイース建国の謎には関係が……!?



▲「太陽の仮面」の大いなる力により、繁栄を続けたセルセタ王朝。数百年ののち、滅亡をもたらしたのはイースからやってきた魔導士だった。

「セルセタの原種」発見！



◀やった！　これでエリクサーが作れる。



▶ほっ。あんな姿は二度とごめんだぜ。



▲欲深いロムン帝国の将軍・レオ。しかし彼も3人に手玉にとられているようだ。

▼『イース』のヒロインといえばこの人、リリア。浮気は許されんぞ、アドル！





▲ダームを封印するため石像となった、フィーナとレアとの再会もある……!?

必勝 VS. BOSS BATTLE // 比較的ラクに撃破できるレベル一覧

ボスには、魔法しか効かないタイプと、体当たりするしかないタイプの二つがあるが、どちらにもレベルが低いとまったくダメージを与えられない。比較的ラクに倒せるレベルを表示したので、参考にしてレベルアップしてくれ！

BATTLE1　鉱山



撃破Lv 6

▲紫の泡を口と尻から出すので不気味だが、体の中央をバシバシ行き来しよう。

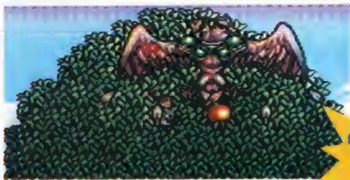
BATTLE2　スラノの墓



撃破Lv 11

▲この位置から移動しないのでラク。足元……もとい胴元を集中的に攻撃しろ！

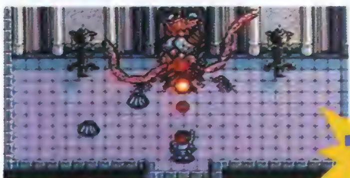
BATTLE3　聖地ロダ



撃破Lv 12

▲とにかくファイヤーを連射！　画面から消えたときにタメておくとイイぞ。

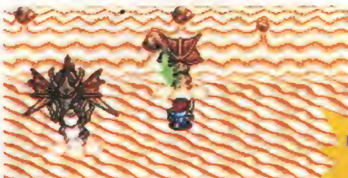
BATTLE4　聖域の城



撃破Lv 16

▲触手でガードされると、ノーダメージ。ファイヤーで頭を見せたところを狙え！

BATTLE5　ミーユの墓



撃破Lv 17

▲尻尾にしか攻撃が効かない。砂地から尻尾を出したチャンスにすばやく攻撃！

BATTLE6　氷の川



撃破Lv 24

▲モンスターの顔が見える氷塊を狙え。分裂する直前と集まったときがチャンス。

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

バトルトード　イン　マニアック



開発者から君へ

『バトルトード』はアメリカで、あの『スOII』を抜いて1位になった超人気ゲームです。最後の一撃を敵に与えると手が巨大化します、靴をはきます、ハンマーを出します。このエンターテイナーなカエルを大暴れさせてください。(メサイヤ　うとさ)

SFC

■メサイヤ　■定価9800円〔税別〕　■'94年1月7日発売予定
■アクション　■8Mビット

2年前にFCで発売され、スリルとスピード感が魅力だった、『バトルトード』の続編がSFC版で登場する。

キャラはピンプルとラッシュの2人から選ぶ!!

プレイヤーは、カエル戦士のピンプルかラッシュを選んでプレイする。キャラクターによって敵への最後の一撃が変わってくるぞ。自分の好みでキャラを選択しろ。もちろん、2人同時プレイもできる。

ストーリー

ゲームの世界に入れる機械のテスト中に、テレビから現れた怪物にミチコとジッツがさらわれてしまった。すぐにピンプルとラッシュは2人の救出にむかった。



▲悪玉のサイラス・ヴォルクマイヤー。



バトルトードNo.1 ピンプル

巨体で、怪力の持ち主なのだ。

バトルトードバット



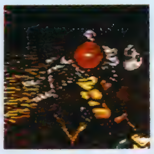
▶大きなツノが、ドーンと出てヘッドバットする技。

ジョーバスター



▶アゴを打ち砕く強烈なアッパーカットだ。

テイクアウト・ザ・トラッシュ



▶ダウンしている敵を持ち上げて、投げる技。

BTハンマー



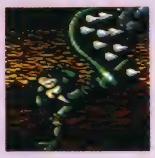
▶巨大なカナヅチで、敵をはるか彼方へ吹き飛ばす。



バトルトードNo.2 ラッシュ

カエル戦士中で、いちばんクレージーな性格。

ビッグブーツブロック



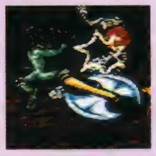
▶大きなスパイクで、相手を蹴り飛ばす。

サイドアームスライス



▶必殺カラテチョップだ。手が巨大化するぞ。

フライングバトルアックス



▶足が鋭い刃となって、相手を切り裂く。

スプリングスタンプ



▶ステージ2で使う技。乗り物を敵にぶつけるのだ。

1～8のステージのハイライトシーンを紹介する!!

『バトルトード　イン　バトルマニアック』では、ステージごとにゲームスタイルがちがうのだ。ステージによっては、マシンを乗りこなすといったタイプもあり、バリエーションも豊かだ。ここでは一挙に1～8ステージまでのハイライトシーンを紹介する。

STAGE1

▼溶岩が噴き出る、火山地帯だ。敵を倒せ！



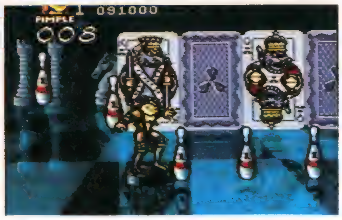


STAGE2

▲縦スクロールタイプだ。洞窟を進め！

STAGE3

▼ボーリングのピンをたくさん倒せ！





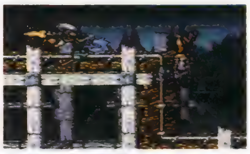
STAGE4

▲ジェットバイクに乗って突き進め！

STAGE5

▼巨大なヘビの上に乗って、ゴールを目指せ！





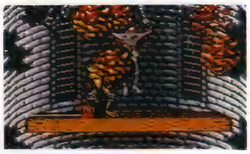
STAGE6

▲ローラーコースターに乗って敵から逃げまくれ！

STAGE7

▼ボーナスステージだ。200ポイント貯めれば、1UPするぞ！





STAGE8

▲縦スクロール面だ。すばやく下に降りていけ！

次はついに最終ステージだ



キャッチ・ザ・ハート ——
TAITO
世間がアッと驚く
大型トレードも
できる。
定岡正二おすすめ
ハリスタ最新作が、
ストーブリーグを
お騒がせします。
〈元ジャイアンツの
エース〉定岡正二
興奮!
究極ハリキリスタジアム
スーパーファミコン用ROMカセット
価格9,500円(税別)
絶賛発売中!
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO
スーパーファミコン は
任天堂の商標です。
迫力!
リアルで美しい
格闘シーンが
スゴイ。
多彩な必殺技を連発すれば、
しらずしらずにコタツを
けとばしてしまう。
THE NINJAWARRIORS AGAIN
1月28日発売
スーパーファミコン用
ROMカセット 価格9,300円(税別)
株式会社タイトー
本社:〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
●今回のタイトー情報局はサダがお送りしています。 ©TAITO CORP. 1993 ※消費税は含まれておりません。



ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ Distributed by KING RECORDS
ファルコム・スペシャルBOX映像版第1弾!!
Ys SPECIAL COLLECTION
イース スペシャル コレクション
ALL ABOUT Falcom
PCエンジン版イースIV The Dawn of Ys
J.D.K.BAND LIVE
風の伝説ザナドゥ
SFC版 ぽっぷるメイル
イースIV 新作OVA
(制作中につきイメージ画面)
イラストレーション 宝谷幸稔
OVAイース 天空の神殿
英雄伝説III もう一つの英雄たちの物語
特典
❶イース・ギャルズ・コレクション
(リリア、フィーナ、レア、リーザ、カーナ、ソニア、エレナ)
●VIDEO リバーシブル・ジャケット
●LD ジャケット・サイズ・ピンナップ
❷イース2枚組テレカ
●アンケートにお答えいただいた方から抽選で100名様にプレゼント!
(詳しくはビデオ、LDについている申し込み方法をご覧下さい。)
ビデオ & LD 絶賛発売中
「PCエンジン版イースIV The Dawn of Ys」「風の伝説ザナドゥ」「英雄伝説III もう一つの英雄たちの物語」「SFC版・MEGA CD版ぽっぷるメイル」「OVAイースI、II名場面集」「イースIV 新作OVA」さらに極秘プロジェクト情報を収録した究極のミュージックビデオ!!
VHS KIVA-193 カラー 60分 HiFi STEREO ¥6,800(税込)
LD KILA-98 カラー 60分 CLV-1面 デジタル音声 ¥6,800(税込)
企画制作:(株)フィールドワイ
制作協力:(株)ガル・エンタープライズ
プロモーション・アニメ制作:東京キッズ
製作・発売元:日本ファルコム 角川書店 キングレコード(株)
販売元:角川書店 キングレコード(株)
C 1993日本ファルコム 角川書店 キングレコード
特別協力:(株)ハドソン
協力:(株)セガ・エンタープライゼス
(株)セガ・ファルコム
Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。
イース・キャラクター・フィギュア 6体セット・プレゼント
フィーナ
レア
エレナ
アドル
リリア
+リリア2 (現在制作中)
ファルコムスペシャルBOX'94とイースペシャルコレクション両方をお買上げの方から抽選で5名様にイースキャラクターフィギュア6体セット(アドル、フィーナ、レア、エレナ、リリア、リリア2)をプレゼントいたします。くわしくは商品内の案内をご覧下さい。
※写真は完成見本です。
提供:岡山フィギュアエンジニアリング
"年末恒例"今年もやります。
怒濤のスーパー・アレンジ・バトル!
絶賛発売中
Falcom SPECIAL BOX '94
《ファルコム スペシャル・ボックス》
3枚組 BOXセット
●CD:KICA-9020/2
¥7,200(税込)
スーパー・アレンジ・バージョン
Disc 1 イースIV The Dawn of Ys
米光 亮 アレンジ
Disc 2 風の伝説ザナドゥ
J.D.K.BAND, J.D.K.E.オーケストラ, M.FUJISAWA PROJECT アレンジ
Disc 3 ぽっぷるメイル
J.D.K.BAND, J.D.K.E.オーケストラ アレンジ
話題の新作「イースIV」「風の伝説ザナドゥ」「ぽっぷるメイル」を人気アレンジャー米光亮やおなじみJ.D.K.BANDなどが入魂のアレンジ! 聴きごたえ充分の3枚組だ!
特典! オリジナル・ジャケット イラスト・テレホンカード付

新作 キングダム 覇王国(はおう)！

フラッシュバック

SFC ■サンソフト ■9600円〔税別〕 ■発売中
■アクション ■16Mビット ■パスワードコンティニュー

映画さながらのスリリングなストーリーがのっけから展開。アクションゲームの殻を破る〝リアルモーション〟に注目！



開発者から君へ

ハードボイルドSFがお好みのあなたにこの1本！　ポリゴンによるアニメーションデモや超リアルなキャラの動きがウリ！　どれくらいリアルなのか、画面写真ではわからないのが残念！　百聞は一見にしかず。
（サンソフト／山本）

SFの近未来世界とポリゴングラフィックの融合だ

ポリゴンが見せるクールなストーリー展開

銀河連邦調査局の一員である主人公・コンラッド。ふと目を覚ますと、そこはジャングルの中。「自分は誰で、なぜここにいるのか？」

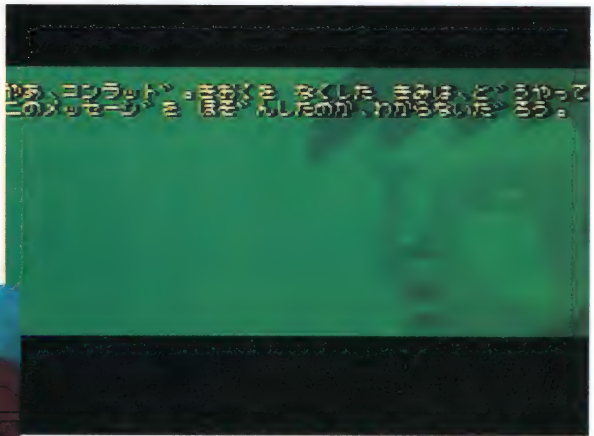
そう、プレイヤーは主人公のコンラッドを操り、失われた記憶を取り戻しながらステージクリアしていく。記憶が戻るにつれて、以前の自分がつかんでいた重大な事実が明らかになるのだ。ステージ中のアイテムを探し出すことが、記憶回復への第一歩なのだ。



◀アイテムを拾う瞬間には、こんなズームアップシーンも見られる。



▶物語の冒頭、ジャングルで気を失っている主人公。



▲〝ホロスコープ〟で映し出されたコンラッドの映像。ポリゴン独特のクールな雰囲気はSFチックなストーリーによく似合う。

主人公が見せる、驚き！　のリアルアクション

走る、跳ぶ、撃つ、転がるなどの主人公のアクションは、すべてポリゴンを使ったアニメーションなのだ。写真ではわかりづらいかもしれないけど、これが実にリアル！　〝キャラ〟というより、まさに〝人間〟といった感じの緻密な動きを見せてくれるのだ。

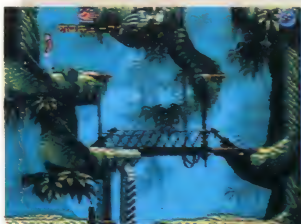


◀行く手を阻む敵は銃を使って撃退だ。すばやい反応が命！



攻略ポイント 根気よくアイテムを探そう

何の手がかりもナシにジャングルに放り出されている主人公。でも手がかりのないのはプレイヤーも同じ。とりあえず行ける場所にはすべて行ってみよう。様々なアイテムが落ちているはずだ。それらはすべて物語の進行に関わる重要なもの。見逃さないように。



▲まずは〝ホロスコープ〟を発見せよ。





ブレインロード

SFC　■エニックス　■9600円（税別）　■12月29日発売
■アクションRPG　■12Mビット　■バッテリーバックアップ

仲間らしきキャラは出てくるけど、パーティーにはならない。このゲームで主人公と行動を共にするのは"妖精"たちなのだ。



開発者から君へ

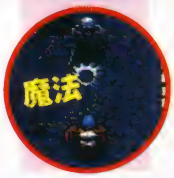
「アクションが苦手な人にも楽しんで貰えるＡ・ＲＰＧってどんなものだろう」という考えが妖精システムを生みだしました。妖精の組み合わせでいろいろなプレイ感覚が楽しめますから、ぜひお試しください。
（エニックス／菊本）

エニックス発：正統派アクションRPGここにあり

伝説のドラゴンを追うモンスターハンターの冒険史

かつて魔王からアークスの町を守っていたとされる伝説のドラゴン。主人公はそのドラゴンの手がかりを求めて旅を続けている少年だ。フィールドに現れる敵キャラは、すべて剣と魔法で退治していく。もちろん、斧、ブーメラン、弓などの多彩な武器を使い分けることだってできる。ボタンを押して"ため"を作る魔法攻撃も強いぞ。

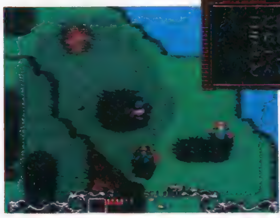




◀序盤戦よく使うのがこの二つ。どちらも当たり判定が大きく、とっても使いやすいのだ。



▲町の酒場で出会う旅人たちとの再会は？



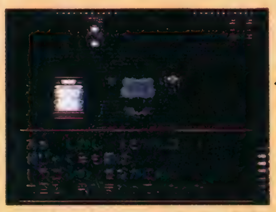
◀もちろん、フィールドには常に敵キャラが。

長〜い旅へのプロローグ

旅立ちの町となるアークス。ここはかつて高い水準の文明をもった古代都市であった。人間やドラゴン、妖精が平和に共存していたその時代のある日、魔王が出現した。

都市を守るドラゴンは壮絶な戦いの末、魔王を地下に封じ込めたが、広大な領土をもつアークスは、一部の小さな町だけを残して全滅してしまった。

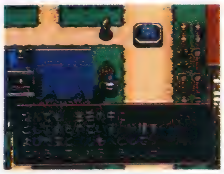
そして長い年月が流れ、ドラゴン使いの末裔である主人公の旅が始まるのである。



▲幼かったころの主人公。パパも同じように旅立っていったのだ。

妖精には名前をつけてあげましょう

ヒスイに封じ込められているさまざまな性格をもつ妖精。主人公はこの妖精を呼び出し、最大２体までを護衛として共に冒険することができるんだ。妖精の種類はアノン、イフリー、ゴレムなど全９種類13体。ＨＰを回復してくれるものや主人公の攻撃力をあげてくれるもの、魔法攻撃をするものなどがよりどりみどりなのだ。



▶最初の町・アークスで妖精のウワサを耳にする。



◀くれないのヒスイのイフリーはファイアボールを放つ。頼もしいぞ。

命名　ストラト



▲妖精にはすべて名前をつけられる。で、名付けてみました。

ゲーム序盤をちょっぴり紹介。"ドラゴンのうろこ"はどこに？

最初にコナさなければならないのは、"ドラゴンのうろこ"を探し出すというイベントだ。アークスの町で"ねずみ退治"をして装備を整えたら、さっそく"光の塔"へいってみよう。途中、無人の小屋の中で最初のヒスイを見つけることができる。忘れずに。光の塔は最上階までの道のりがかなり長い。武器や魔法の使い方を覚えつつ、慎重に進んでいこう。下の注意ポイントを参考にしておくれ。

進行チャート

アークスの町
↓
フィールドへ
↓
無人の小屋
↓
光の塔
↓
ボス戦？

◀一気に進もうとせずに、お金がたまったらアークスに戻り武器や防具を買い揃えるのもいいよ。

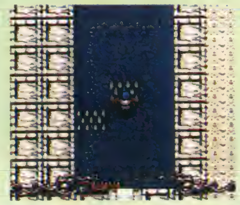
光の塔 注意ポイント

●セーブを忘れずに



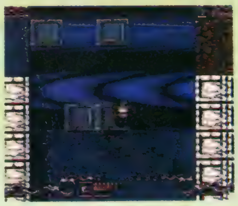
◀塔の中にはセーブできるポイントがあるよ。

●床に気をつけろ



◀微妙に模様が違う床は針の山が出てくる!

●"迷路"は慎重に



◀下に落っこちてしまうとダメージを受ける。

へべれけのぽぷーん

SFC ■サンソフト ■8200円〔税別〕 ■12月22日発売
■パズル ■８Ｍビット

アクションゲームに始まった『へべれけ』。今回は落ちものパズルなのだ。３色消しのすぺしゃるあたーくを使いこなせ。



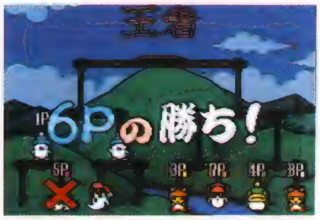
開発者から君へ

今やすっかりサンソフトの顔と化している『へべれけ』の仲間たちがパズルゲームになった。林原めぐみさんやかないみかさんなど豪華声優陣が各キャラの声をあてている。ストーリーモードが笑いを誘うぞ！

（サンソフト／山本）

おなじみの『へべれけ』が落ちものパズルで登場だ

落ちものにもいろいろあるけど、つまり『ぷよぷよ』型の連鎖消しが重要になるタイプなのだ。ただ、このゲームでは、連鎖の時の色数の多さによって、「すぺしゃるあたーく」という必殺技が行われる。ピンチになっても、一気に形勢逆転が可能なのだ。



▲「かちぬき」モードでは、トーナメント型のマルチ対戦プレイが可能だ。

連鎖なくして勝利もない

色を合わせて積み上げていくだけじゃ勝てない。いかに多くの連鎖消しを成功させるか、に勝負はかかっているのだ。右の写真の左側のプレイヤーを見てほしい。これが３色連鎖の基本の形だ。応用形は多いぞ。



◀３色連鎖させれば「すぺしゃ～る」だ。

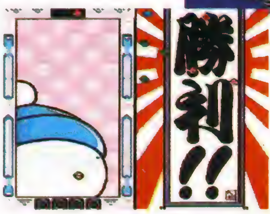
ストーリーモード へべをつかってCOMに挑戦

このモードは１Ｐ専用。キャラクターの「へべ」を使って、コンピュータが操る他のキャラクターと対戦していくのだ。

試合形式は３本勝負で２本先取したほうの勝ち。対戦プレイ用に連鎖消しの練習をしたいところだけど、コンピュータもなかなか手強い！　キミはどこまで勝ち抜ける？



▲マップ上を歩きながら対戦相手を巡っていく。コンティニューもあるよ。





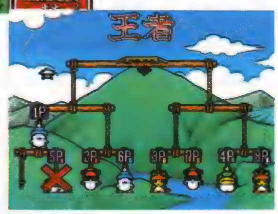
▲連鎖消しをマスターできれば、コンピュータだって怖くないよ。

かちぬきモード 2P対戦で一騎打ち

このモードでは８人までのプレイヤーが参加してトーナメント形式の勝ち抜き戦を遊ぶことができる。それぞれに好みのキャラクターを選んで１Ｐから順番に対戦していくのだ。例えば１人で始めた場合には、２Ｐから８Ｐをコンピュータが担当することになる。大勢で遊べばなお楽し。



▲四つのキャラクターの中から選ぶ。それぞれ持ち味が違うんだよ。



▲コンピュータが操作する試合では自動的に結果が出てくるのだ。



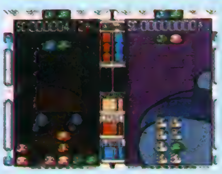
すぺしゃるあたーく

へべ



◀自陣消しの「うぴょーあたーく」。

おーちゃん



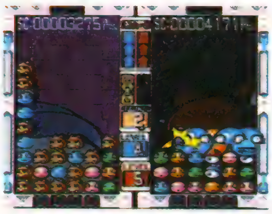
◀氷のブロックは消せないのだ。

たいせんモード 最大８人で大混戦!?



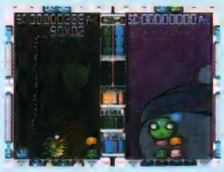
▼やはり２本先取したほうが勝ちとなる。

オーソドックスな２Ｐ対戦モードだ。使うキャラクターによって「すぺしゃるあたーく」が変わってくるので、それに合わせた戦法を使い分けて戦おう（難しいけどね）。各プレイヤーごとに難易度のレベルを合わせることもできるので、ハンデ戦も可能だよ。



すぺしゃるあたーく

ちぇにふぁー



◀４色消しで「びりびりあたーく」。

すけざえもん



◀ハンマーでブロックを消すのだ。

SFC

ロックンロールレーシング



■ナムコ　■7900円〔税別〕　■'94年1月3日発売　■レース　■8Mビット　■パスワードコンティニュー

"横滑り"なんか当たり前のカッ飛びレースゲーム

　耳をすますと聞こえてくるBGM。あれま！　これは「ハイウェイ・スター」や「パラノイド」ではないか！　そんな70年代の名曲ハードロックをバックに、マシンをゴリゴリドリフトさせながらレースを展開していく『ロックンロールレーシング』。レースに勝って賞金を稼ぎ、そのお金でマシンのパーツをグレードアップさせていく。コンスタントにポイントを稼いでいけば、さらに上のクラスのレースにグレードアップだ。





▲ちょっと違和感のある斜めから見た3Dビュー。でも馴れるとこれが大迫力。アップダウンの表現がみごと。

賞金稼いでマシンをパワーアップ！



▶性能のよいパーツは値段も高いけどね。

　マシンを構成しているさまざまなパーツをグレードアップさせよう。さらに上位を狙いやすくなるはずだ。車体タイプのほか、タイヤやエンジンなどのパーツ類も交換可能なのだ。



◀あちこちの惑星から集まったヒーローたちがドライバー。キャラごとに、走りに特徴が加えられているよ。

SFC

ワールドクラスラグビー2　国内激闘編'93



■ミサワエンターテインメント　■9300円〔税別〕　■'94年1月7日発売　■スポーツ　■8Mビット

実名チームが登場のラグビーゲーム

　前作から1年。ワールドクラスラグビーが『国内激闘編'93』となって帰ってきた。迫力のある斜め上からの3D画面に加えて、「トバシ」「カンペイ」などのスペシャルプレーを満載。さらに国内の社会人・学生各8チームが実名で登場なのだ。



◀選手の動きも見やすい斜め上からの見下ろし3D画面だ。

実名対決がアツい！

　神戸製鋼、東芝府中、早稲田、明治など、実名登録は全部で16チーム。ひいきのチームで遊べば、盛り上がること間違いナシなのだ。

▼毎年恒例の伝統対決。本物の試合の前に、ゲームで対決、てのもヨシ。





▲ジャージの色も好みで変えられる。早明戦はやっぱこの色がいいね。

好みいろいろ三つのモード

新・日本選手権モード



社会人、大学のそれぞれが8チームずつでリーグ戦を行うモード。最後に各リーグで1位になったチーム同士が日本選手権を戦うのだ。

リーグ戦モード



登録された16チームの中から好きなチームを選択し、この中で総当たりのリーグ戦を行うモード。ほとんどの国内のリーグ戦が再現可能だよ。

友好戦モード



登録されている16チームの中から2チームを選び、1試合だけ戦うモード。天候や時間なども好みで設定し、友達との対戦プレイで楽しもう。

SFC

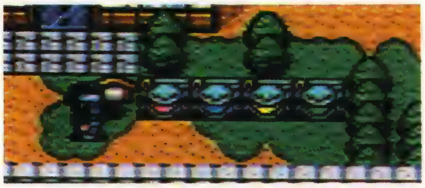
KABUKI ROCKS（カブキロックス）

■アトラス　■9800円〔税別〕　■'94年２月発売予定　■RPG　■12Mビット　■バッテリーバックアップ



カブキで迫る和風ロールプレイング

アトラスとレッドカンパニーが送る新作は、カブキの世界をモチーフにしたSF和風RPGだ。パーティーは歌舞伎役者の息子の主人公・ロックと幼なじみの女の子・マッキーでスタートする。物語が進むとやはり役者のベンケイなどがパーティーに加わってくるのだ。



◀セーブやキャラの状態回復などは、このお地蔵さんたちに話しかけて行う。ひょっこり現れるお地蔵さんたちを見逃さないようにね。



◀歌舞伎の舞台で戦闘シーン。雰囲気でてるよね。

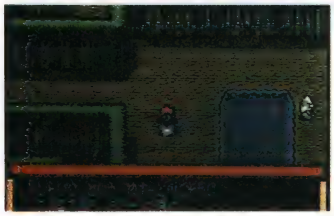
▼じつはSFっぽいプレ・ストーリーがあるのだ。



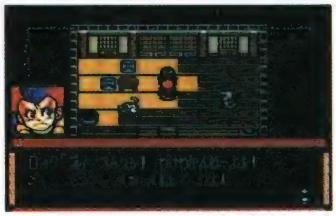








▲なんとあの"ジライア"が登場？



▲ロックは、じつは役者の息子なのだ。

SFC

オリビアのミステリー

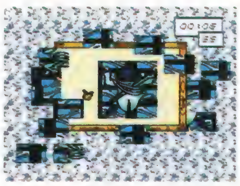
■アルトロン　■9800円〔税別〕　■２月中旬発売予定　■パズル　■12Mビット



"読みながら"遊ぶファンタジックパズル

"それはなつのことだった。ある日、水道局のビルで爆発があった。〜ためてあった水がどっとながれてしまい〜ただぼうぜんと水につかった自分たちのビルを見ているしまつであった"

淡々と流れるストーリー。このストーリーを描いた絵をパズルで組み立てていくのがプレイヤーだ。一定のストーリーごとにパズルが現れ、それを完成させるとおはなしの続きが読める、という展開。一風変わった、絵本の世界＆パズルって感じかな。



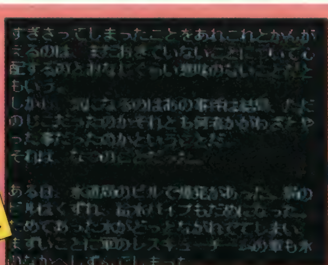
▲パズルは進むにつれて徐々に難しくなっていく。



◀パスワードをメモっておけば、また続きから"読める"よ。

▼制限時間はないので、じっくりと考えて。完成した絵がすぐに消えちゃうのが残念だなぁ。

試しに一枚作ってみたよ



▲まずはストーリーがスクロールしていく。読んでから絵を想像しつつ……。

▼バラバラの絵を組み立てていく。上下左右でバラバラなので気をつけて。





PC

爆笑吉本新喜劇　今日はこれぐらいにしといたる！

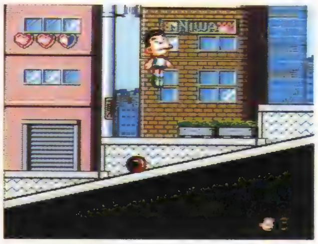
■ハドソン　■6800円〔税別〕　■1月3日発売　■アクション　■スーパーCD-ROM²



間寛平が大活躍？　の笑劇アクション

プレイヤーが操る主人公の間寛平(はざまかんぺい)をはじめ、吉本興業のコメディアンたちがところ狭しとあばれまわる痛快なアクションゲーム。ジェットコースターに乗ったハイスピードシーンやうしろ姿から美人を当ててライフアップを狙(ねら)うちょっとしたサブゲーム（笑）など、それぞれのステージには〝吉本〟ならではのおかしなフィーチャーが盛りだくさんだ。

ステージの節目には、毎回シンプルなサブゲームが用意されている。最初のステージでは、パートナーとうまくタイミングを合わせて踊らなければいけないダンスゲームが登場するよ。



▲R1は「ほんわかぱっぱのまちじゃありませんか」のステージ。長い（笑）。



▲R2はちょんまげ姿の寛平が登場する「時代劇でまゆげボーン」のステージ。

1stステージボス　チャーリー浜と対決だ

最初のステージのラストでは、チャーリー浜と対決するぞ。ジャンケンに勝ったらお好み焼きをぶつけ、負けたら投げられたお好み焼きをガードする。遊んでいると、ぶつけるより自分で食べたくなってしまうんだな。



◀先に3回お好み焼きをぶつけたほうが勝ち。がんばれ！





◀ガードか投げるか、すばやい反応が勝負の分かれ目。

PC

フォーメーションサッカーON Jリーグ

■ヒューマン　■6500円〔税別〕　■1月中旬発売予定　■スポーツ　■Huカード



フォーメーションサッカーシリーズのJリーグバージョンだ

サッカーゲームではもはや老舗(しにせ)の人気シリーズ『フォーメーションサッカー』にJリーグの実名選手データが入ったのがこの『フォーメーションサッカーON　Jリーグ』だ。スピード感あふれるフォーメーションサッカーのフィールドでカズやアルシンドを操作できるのだ。お待ちかねの一本だね。



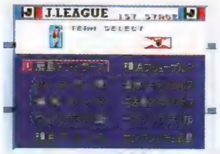
▲ゴールが決まった！　実名選手だけにファンにはたまらない瞬間。



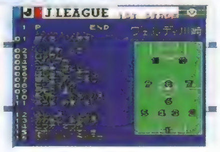
◀シリーズの特色であるスピーディーなゲーム展開もそのまま。ゴール前の攻防もアツいぞ！

Jリーグモードで遊ぶ

実際のJリーグと同様に、1stステージと2ndステージの計36試合を闘うモード。フルシーズン闘ったあとには、もちろんグランドチャンピオンを決定する。順位表も表示されるぞ。



◀ご覧のとおりJリーグのチームが勢ぞろい。どのチームを選ぼうか？



▶選手名は、もちろんすべて実名。10チームでの総当たり戦を闘うのだ。

オールスターモードで遊ぶ

好みの選手を選んでEAST、WESTの2チームを作り対戦することができるモード。例えばEASTではアントラーズ、ジェフ、レッズ、ヴェルディ、マリノスの中から選手を選ぶ、というワケね。



◀選手はよりどりみどり。まさにドリームチームって感じになるよね。



▶で、国立競技場で対戦だ。キミはEAST、それともWEST？

MD ソニック・スピンボール



■セガ ■6800円〔税別〕 ■12月10日発売 ■アクション ■8Mビット ■パスワードコンティニュー

ソニックをピンボールで遊ぼう!

弾丸(だんがん)のようなスピード感あふれるアクションが売り物だったソニック。そのソニックが、今度は本物の弾丸(だんがん)（ボール）になってしまった。ピンボールゲームをモチーフとしたステージの中をソニックが暴(あば)れ回(まわ)る。プレイヤーはフリッパーを操作して、ソニックが落ちてきたところを狙(ねら)いを定めて打ち上げるのだ。各ステージにはボスキャラがいるので、ソニックをうまくぶつけて倒してやればステージクリアだ。ソニックの可愛(かわい)らしいアクションも見ものだぞ。



◀ゲーム中にソニックはいろいろな表情を見せてくれる。これはスタート時。



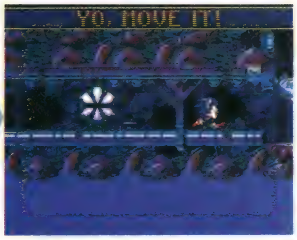
▶右下の写真から上へ打ち上げると、こんなところに出てくる。





▲ちょっとおどろおどろしい感じのステージ。じつはとっても広いんだ。

START



◀ソニックはスタート地点から走り込んでステージの中へ飛び出す。〝ボール〟って感じはしないよね。





▲落っこちそうになっても、ドラム缶の上に乗れば、ソニックがジャンプで飛び上がるぞ。

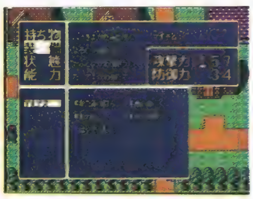
MD 魔天の創滅



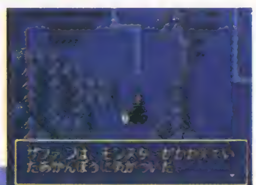
■講談社総研 ■8900円〔税別〕 ■12月29日発売 ■8Mビット ■バッテリーバックアップ

父の死の謎を追って

〝山の間から現れたモンスター。光が一瞬、モンスターを貫(つらぬ)く。黒焦(くろこ)げになったモンスターに近寄ってみると、赤ん坊が無傷(むきず)のまま抱えられていた〟。この『魔天の創滅』はＲＰＧ。ゲームの主人公は、16年後にたくましい青年に成長したこの赤ん坊だ。主人公は、モンスターとの戦いで傷(きず)だらけになって帰ってきた父に、自分のかわりに王のもとへ行け、といわれる。死んだ父の跡(あと)を継(つ)いでモンスターへ立ち向かう主人公。待ち受けている運命やいかに？



◀武器はきちんと装備するように。この初期装備はかなり強力だぞ。





▲戦闘シーン。最初は主人公ひとりの旅だけど、ゲームが進むと、パーティープレイも可能になるのだ。

アイテムや魔法をレンタルしよう



▶この〝R〟印がレンタル屋だ。さて何を借りる?

面白(おもしろ)いシステムをひとつ紹介しよう。このゲームではアイテムや魔法をレンタルできるのだ。借りるお金はとっても安くて便利だ。でも１回宿屋に泊まっちゃうと、期限がきれちゃうんだ。



◀城へ行き王様と会う。最初のイベントがここで発生するのだ。装備を調えて森へ向かおう。冒険開始だ。

覇王 芸夢つっこみ三昧 パート2 コラム

◆怪しいゲームの部屋◆

あやかしゲーの②「アイドル八犬伝」

漫画家
あさりよしとお

おいしい料理が目の前にあったとしよう。さて、あなたは一気に胃袋へ放り込んでしまう方だろうか？　それとも少しずつ味わって、ゆっくり楽しむ方だろうか？

私の場合は、基本的に前者であり、それはゲームに対しても同じである。

どんな長大なRPGであっても、面白いものであれば「次が見たい」の一心で、休まず、眠らず、仕事もせずにやりつづけてしまう。結果として40時間ぐらいの徹夜などザラということになる。

しんどそうなプレイ方法ではあるが、興味を引かれ続ける限り、ゲームの長さなど苦にならないものだ。

ところが、どうしたものだかアドベンチャーゲームというジャンルでは、この長さが苦痛に変わる。理由は簡単。このジャンルでは「長さ」が尊ばれ、無内容でも「時間かせぎ」をすることで商品価値を高めようとする伝統があるからである。

しかし、そんなことを全然考えていないゲームがファミコンにはあった。

その名は『アイドル八犬伝』。ドラマは……と言うと、ネタばらしになる以前に説明しにくいのでやめておくが、まあ主人公の少女がアイドルの座を目指し、数々の苦難を乗り越えてゆく話だと思っておけば間違いない。たぶん。

こう書いてしまうと当たり前の話に聞こえるが、とんでもない。主人公はC調ねーちゃんだわ、その主人公を色モノの世界に引き込もうとする「イロモノ大王」は出るわ。そして、ご都合主義で展開する事件、また事件。

要するにノリがクレージーキャッツの「無責任シリーズ」か、加山雄三の「若大将シリーズ」のソレなのである。

なるほど、スタッフの中にあの河崎実の名前がある。

で、そんなわけのわからん話で、なんでプレイが続けられるかというと、実にテンポよくサクサク進められるからである。もう、ある意味、デジタルコミックと言っていいほどのスピードである。始めて5時間もすれば、あなたもホエホエ状態の頭にエンディングが流れていることでしょう。

まだ、ひょっとしたら入手可能かも知れないので、一つだまされたと思ってプレイしてみてはいかがだろう。その結果「だまされた」と言われても、私は一切補償できないが。

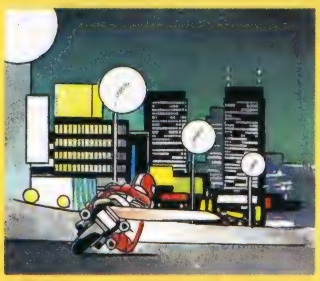
一気に食べよう おいしいゲーム！



◆題：大晦日は友達集めて リッジレーサーでカニ走り大会◆

ゲームライター
渋谷洋一

俺は気合いの入ったライダーだ。寒さを屁とも感じない。走りのステージは首都高。土曜の深夜は、この寒さの中でもブリヂストンのSPレース用ハイグリップタイヤ、ハチマルはしなやかに溶ける。我がレーシングスーパーウェポンNSR改は、パワーウエイトレシオ１キロ台の、かわいいモンスター。この加速についてこれる車は、走り屋の車でもそうはいない。さらに、タイヤをエッジの部分まできれいに使った激しい攻めと、'89年から煮詰めた、より直線に近いRのゆるやかなライン取りが、さらにその差を広げる結果になる。



▲俺をあつくする気合いの入ったライダーを待ってるぜ!!　俺に会いたくなったら、首都高にきな。

もはや、生きがいを感じるほどのバトルの相手は、ごくかぎられたドライバーだけになってしまった。だがしかし、この季節。この冬の間だけは、首都高ランナーバイク部門のハイローラー達は、煮え湯を飲まされることになる。

やはり、冷えに冷えきった路面が、ハングオン時に、ツツツとフロント、リアを問わず気分悪く滑ってくれるからだ。その反面、車はタイヤが四つも付いてるおかげで、滑る滑るが、バイクに比べればたいした問題ではない。しかもこの寒さが、インタークーラーをさらに冷やし、パワーが夏場よりもわずかに上がっている始末。

それなら、冬は無理して走らなければいいじゃない、と言われそうだが、冬には首都高ランナーが渇望してやまない、クリアラップが取れるかもしれないビッグチャンスがある。それは、１月１日、元旦の夜。まあ、２日の朝だ。まず、田舎者は田舎に帰ってるし、初詣に行く一般ピープルや暴走族の連中も12月31日、大晦日に暴れまくり、１日の夜は疲れて寝ているようで、この日の首都高はガラガラ。１年に１度のラップ計測の日なのだ。

▼今回は、バトルテック大会にて。



しかし、ゲームになぜ？　首都高を走るレーシングゲームがないのだろう。最も走り屋の心をくすぐるゲームは、ただ一つ。ナムコの『リッジレーサー』だ。スタートしての下りは、外回り江戸橋からの直線。トンネル内は、外回り霞が関トンネルをそれぞれ連想してしまうのは、俺だけだろうか？

お正月こたつとみかんと BOMBERMAN'94

ボンバーマン

PC	
	■ハドソン ■6800円〔税別〕 ■12月10日発売
	■アクション ■8Mビット ■パスワードコンティニュー

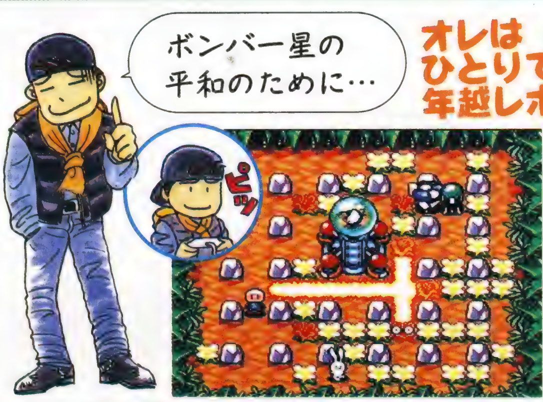
お正月ぐらいどこにも行かずに家でのんびりしましょうよ。ヒマでいいじゃないの、『ボンバーマン』でもやってれば。一緒に遊んでくれる人がいればもっといいんだけどね!!



じょやのかね ひとりさみしく ボンバーマン

●外は雪……

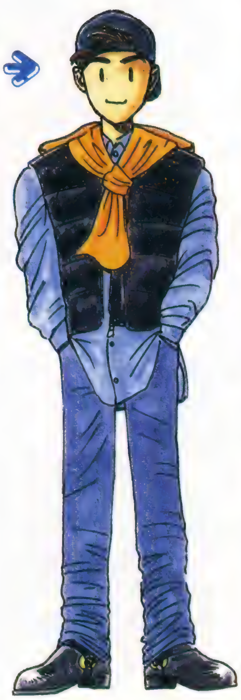
大晦日は家族と過ごすのかい!? つれないぜベイブ。だからオイラ、1人部屋にこもり今夜もボンバー。爆発音が除夜の鐘に重なって、年が明けるよ。



▲1人ぼっちの君には『NORMAL GAME』があるぞ。突如現れた『バグラー』のせいで刻一刻と崩れていくボンバー星に平和を取り戻すため、ボンバーマンが立ち上がるのだ!!

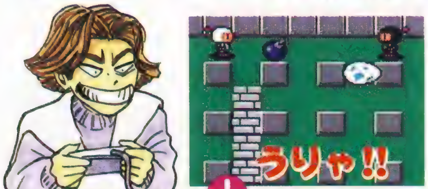


冴内太郎クン(17)



冬休みの高校生。親しくなりたい女の子を初詣でに誘ったが断られガックシ。彼女に会えるのは来年三が日の後……。

●ヤローと2人の危険な遊戯





◀もし君に友達がいるならやっぱり対戦するしかないでしょ。対戦ならではのえげつない攻防、例えばアイテムの『ボムキック』を取ると置いた爆弾をけり飛ばす事ができるようになるぞ。さあ、君もレッツキック!!



ボクにはルーイがいるもんね!

友達がいないキミも嘆くことなかれ、ヨッシ……いやルーイがいるぞ(笑)。



◀たまごを取るとルーイに乗れる。



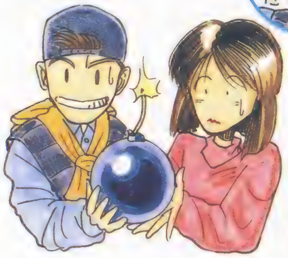
イラスト・松本ムネユキ

あの娘来て ボクのハートは ボンバーマン

協力しよう♥

年明けて、ついに彼女が家に来る。急いでエロ本関係(女子高生、団地妻もの、ほか) を片づけるのだ!!



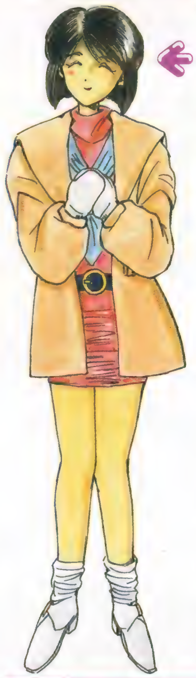




◀彼女と組んでCPUとのタッグマッチでイイとこ見せようとするが……手強いぞ。







可愛夕衣クン(17)

冴内のクラスメート。年明けに彼の家に遊びに行くことに。頼りない彼の事が実はほうっておけないのだ、ポッ♥♥♥

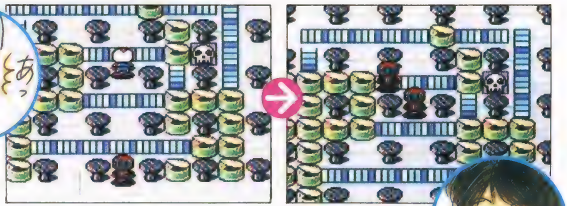
●プロフィール●
B83 W56 H86
某都立高校に通う彼女の趣味は水泳と読書とビートルズです♥

愛は克つ!



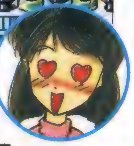
ドクロのパネルを取ったボンバーマンは、一定時間病気になっちゃう (症状は10種類)。しかもその状態で他の人に触れると伝染ってしまうんだ。





▲彼女がドクロを取っちゃった!! 病気になると不健康なウンコ色になっちまう。君ならどうする!?

▲愛があれば病なぞ!! ワザと伝染ってアピールの図。



イジワルしよう♥







▼マグマ面は最初からフルパワーアップしてるのだ。この火力を見よ、どうだ夕衣!!

▼ニヒヒこれでオマエはオイラのモノさ、「冴内クンのバカァ♥」とでもいってくれ♥

▼…のハズがあっけなく自爆の図。ホホホホホと高らかに笑う夕衣ちゃんであった。







年初め みんなで楽しく ボンバーマン

ドキドキパニック

▼最大5人でひしめきあうの図。もうメチャクチャにやるしかないのだ。



▲残り時間1分を切ると、フィールドが狭くなり、戦いはさらに熱くなる!!

末期状態

▼待てーい、こうなりゃみんなに伝染してやる! そして全員末期患者状態。



▲人数が多いほど、ドクロが出たときの緊張感はデカい。ワザと取ろう!!

ジャマ入り ナイスなフンイキ ボンバーマン

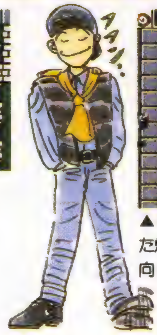
●後ろからどうぞ

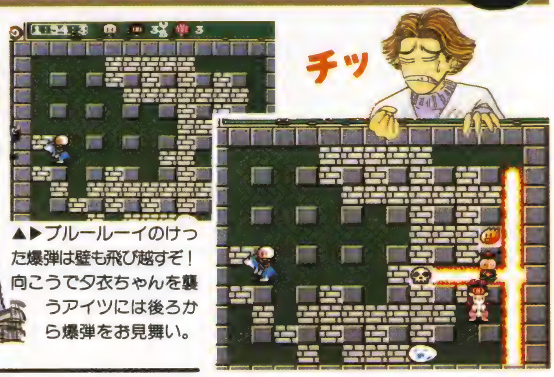
冴内の所に女の子がいるとは知らずに来た悪友偉矢御。冴内の心の叫び、「オメェは呼んでねえだろ!!!」





▲◀ルーイは全部で五種類。色によって能力が違うのだよ。





▲▶ブルールーイのけった爆弾は壁も飛び越すぞ！向こうで夕衣ちゃんを襲うアイツには後ろから爆弾をお見舞い。

●二人で死のう





▲あぁっ！ 彼女が閉じ込められちまった!! フフンと鼻で笑う偉矢御、どうする？

▲ピンクルーイでブロックを飛び越せるぞ。「死ぬときは一緒だよ」



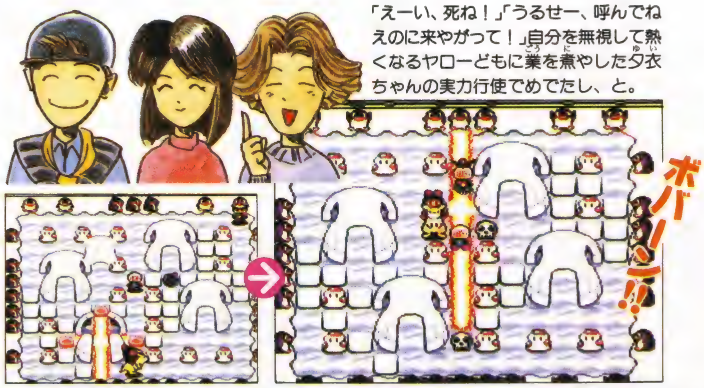
偉矢御好男クン(17)

冴内の悪友。正月にも飽きて冴内の家にボンバーしに来た所、夕衣がいてアセる。二人のナイスな雰囲気をプチ壊す事にする。

●オチです！



「えーい、死ね！」「うるせー、呼んでねえのに来やがって！」自分を無視して熱くなるヤローどもに業を煮やした夕衣ちゃんの実力行使でめでたし、と。



まだまだあるよ!! お正月向け多人数ソフト!!

パーティークイズMEGA Q	セガ	6800円	メガドライブ	お正月、みんなで楽しむならクイズでしょ。テレビ番組そのまんまのクイズゲーム。5人まで同時プレイが可能だぞ。
コラムスⅢ	セガ	6800円	メガドライブ	誰でも簡単にのめり込めるシンプルな落ちゲーもお正月にピッタリ。名作パズルの最新作も5人まで参加可能なのだ。
ガントレット	テンゲン	7800円	メガドライブ	ゲーム自体は古いんだけど('85年)これだけはやっといて損はない、アタリの名作。4人同時に対戦モードもあるぞ。
スーパーファイヤープロレスリング3	ヒューマン	9700円	SFC	プロレスファンにはおなじみのシリーズ最新作。今回はなんと56人ものレスラーが用意されている。4人同時プレイ可能。
お茶の間伝説	アイ・ジー・エス	8900円	SFC	お正月といえばやっぱり双六だよ。RPG感覚で、止まったマスによって、モンスターと戦闘するんだ。4人同時プレイ可能。
競馬エイトSPECIAL㊙馬券購入術	ミサワ・エンターテインメント	9800円	SFC	競馬ファンにおすすめ、競馬新聞「競馬エイト」全面協力の本格的競馬予想ソフト。6人まで参加可能。競馬競馬競馬競馬。


呼ばれて飛び出てじゃんじゃかじゃん♡
月刊苺タイムス
いちご
竹本 泉
──ま
そんなわけで
あー？
メガドライブを持っていて
本当によかったなーっ!!
と思うソフトが
この『ア●ジン』♡
むずかしいけど
動きが素敵なんだよん
アニメみたいにぐりぐり動く♡
某アラジン（みかん）
某ジャスミン姫
（詩織）
映画を観に行った人は
全員メガド●イブ版を
買う義務があるのよーっ!!
あんたSE●Aの
まわしものか
この調子でディズニーの他に
東映動画シリーズとかいって
『長靴をはいた猫』とか出ればー
うれしい……♥
いやまあ
個人的な
感想で
そーいえばFCで昔出てたな……しくしく



♥竹本泉先生デザインのキャラクターたちがぐりぐり動くアドベンチャーゲーム『ゆみみみっくす』は、MEGA-CDとTOWNSで好評発売中だよ！ 最近、某『ファイアーエ●ブレム』の発売が延びて落ち込んでいる（？）竹本泉先生におたよりを出そう！ あて先は〒112-01 講談社覇王編集部「月刊苺タイムス」係まで！ うじゃうじゃ


先取り
VIDEO MAGAZINE
Brut press
ブルートプレス
動く最新情報ビデオに満載
全てのテレビゲーム機の
最新情報を網羅したビデオ
それがブルートプレスだ
スーパーファミコン
メガCD・メガドライブ
PCエンジンスーパーCD-ROM
ファミコン・ゲームボーイ
ゲームギア・PCエンジン
バックナンバーも
絶賛貸出し中！
全国の
ブルート各店で無料貸出中！
株式会社ブルート　東京本部TEL:03(3825)0825　札幌営業所TEL:011(815)2363　仙台営業所TEL:022(252)7702　名古屋営業所TEL:052(991)7083　大阪営業所TEL:06 (945)4028
広島営業所TEL:082(222)5022　四国営業所TEL:0896(23)7933　福岡営業所TEL:092(482)3601　南九州営業所TEL:0996(63)3473　沖縄営業所TEL:0988(87)5308



BM-1H32　¥68,000
COW HIDE　SIZE M,L
BLACK
レギュラーカラーのシングルライダースジャケット。肩と肘にはパッドが付く。裾はDリング+ベルトでゆとりを調節可能。衿を立てストームフラップを使用することで首からの風の侵入を防ぐ。



VM-1C32　¥48,000
COW HIDE　SIZE FREE
BLACK, BROWN
牛革の前開きベスト。前面のコインポケットやキーリング、ファスナーポケット、背面の容量調節可能のマガジンポケット等、使い易さも特長。



TS172-32　¥17,800
ACRYL 90%　WOOL 10%　SIZE FREE
DARK GREEN, BROWN, MOCHA
起毛素材フレアーブランケットを使用した、非常に柔らかく暖かいニットジャケット。ウエスト内側にドローコード入り。



BM-1J32　¥69,000
MG-LEATHER　SIZE M,L
BLACK
Wフロントのスタンドカラーベルティッドジャケット。Wフロントはドット釦で開いた状態で止める事ができる。背にはアームホールにそってアクションプリーツを備える。



S332-32　¥13,800
COTTON 50%　ACRYL 50%　SIZE FREE
BLACK×GRAY CHECK, NAVY×BLUE CHECK, BROWN×RED CHECK, LAVENDAR×YELLOW CHECK
起毛素材を使用した肌触りの良いカジュアルな長袖シャツ。



B141-32　¥108,000
HORSE HIDE　SIZE M,L, EASY ORDER
BURGUNDY, ANTIQUE BROWN
厳選された原皮を独自の複合鞣しによって製作された馬革を素材に縫い上げたヴィンテージ感覚溢れるジャケット。裾はタブ+釦で調節可能。軽くて強い馬革の特徴を味わっていただきたい。

HAROLD'S GEAR

THE GOODS ALWAYS BELONG TO VINTAGE SPIRITS.



Harold Daniell

Clothing for the authentic gentleman.



TS162-32　¥15,800
POLYESTER 65%　COTTON 35%　SIZE FREE
PURPLE, SAGE, ORANGE, OFF WHITE
ワッフル素材を裏地に使用した前開きのフーデットパーカー。長めの着丈やウエストドローコード等で保温性は高い。



BM-1M32　¥65,000
MG-LEATHER　SIZE M,L
BLACK
シンプルでオーソドックスなスタンドカラーシングルライダース。背には腕の動きを軽快にするアクションプリーツ、脇にはウエストのゆとりを調節できるベルト+バックルを装備する。



CM-1A32　¥95,000
MG-LEATHER　SIZE M,L
BLACK
ホロフィル入りライナーがファスナーで取外し可能なベルティッドハーフジャケット。背にはボックスプリーツを装備。サイドスリットは釦によって開閉でき、ライディングの邪魔にならないように考慮。ヒジパッド付き。

EASY ORDER



P051-32　¥62,000
HORSE HIDE　SIZE M,L
BLACK
入手の難しい極厚の馬革を前後全く切替えを入れる事なく仕上げた、ジーンズスタイルの5ポケットパンツ。自分の体に馴染むまで多少の時間を要するハードな一着である。フロントはタロン社製のZIPを使用。



CM-1G32　¥98,000
COW HIDE　SIZE M,L
BLACK
衿ボアとライナーが取外し可能で袖口、裾のステッチワークがマニアックなベルティッドハーフジャケット。袖口にはインナーリブを採用。



BM-1S32　¥68,000
MG-LEATHER　SIZE M,L
BLACK
レギュラーカラーのシンプルなシングルライダース。衿はバタつきを押さえるためドット釦で止めることができる。背にはアクションプリーツ、ウエストはベルト+バックルで調節可能。中綿ライナー取り外し可能。



TS182-32　¥10,800
ACRYL 90%　WOOL 10%　SIZE FREE
DARK GREEN, BROWN, MOCHA
起毛素材フレアーブランケットを使用したニットベスト。



SH-1F32　¥38,000
SALZ LEATHER　SIZE 23.5cm～27.5cm
BLACK, BROWN
防水性、耐久性に定評あるUS.SALZ社のオイルレザーをアッパーに用いたチャッカー丈のブーツ。袋ベロの採用で防風、防水性を高めている。足首回りはパッドを内蔵し、プロテクションも万全。底材には耐油性、耐磨耗性に優れるクルミソールを用い、グッドイヤーウエルト製法で仕上げている。



SH-1M32　¥39,000
OIL LEATHER　SIZE 24.5cm～26.5cm
BLACK
左右非対称なトゥチップ(つま先革)が特徴の8インチ丈の編上ブーツ。底材には伊ビブラム社のタンクソールを使用しハードに仕上がっている。

丸井上野店6F ハロルズギア OPEN!! 03-3833-0101

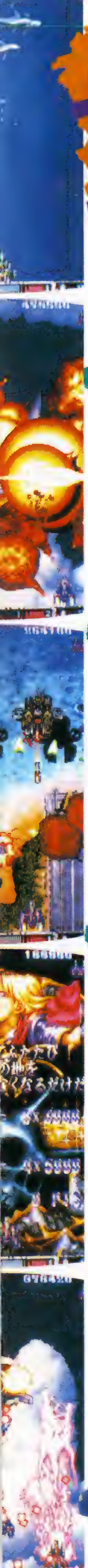
丸井横浜伊勢佐木館7F	045-661-0101	丸井新宿ヤング館7F	03-3354-0101	丸井池袋スポーツ館6F	03-3989-0101	ハロルズギア浅草店	03-3847-2871
丸井新宿メンズ館3F	03-3354-0101	丸井渋谷ヤング館5F	03-3464-0101	ハロルズギア渋谷店	03-3477-8739		

●商品のお問合わせは上記直営店、または(株)プランツまでどうぞ

PLANTS CO., LTD.

OFFICE:1-10-7 KOMAGATA, TAITO-KU, TOKYO 111 JAPAN TELEPHONE:03(3847)2891

●取扱店及び販売スタッフを募集しております。●カタログをご希望の方は250円切手を同封の上、(株)プランツまでお申し込みください。●通信販売も承ります。



アーケードスピリッツ

東亜プランから久々のシューティング緊急発進！　今度のやつは初心者からマニアまで遊べるぞ！



超パワーアップと超爆ダブルボンバーじゃあ！



シューティング／東亜プラン

6人が今回の主人公、マシンは3タイプあるぞ！

ジーノ



正式なスカルホーネット隊員。暴れ好きで、空さえあれば飛ぶという特攻野郎。

ロム



探検家。ウロウロしているところを兵士に連れて行かれ、戦闘機に乗せられる。

ベルティアナ



壊滅した前スカルホーネット隊の生き残り。弟を殺された復讐を誓っている。

アルティーノ



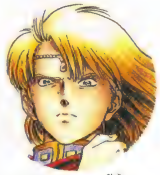
海底基地の整備員。パイロットに憧れるだけでは物足りず、勝手に発進する。

アイスマン



傭兵。あらゆる不幸を背負った男。本名不詳。500万の報酬のために戦う。

オリシス



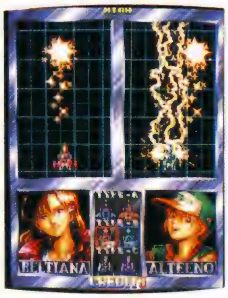
父グレイドバランが率いる革命軍の野望を阻止すべく立ち上がる。

君の胸をときめかせたキャラを使え！

▶これがタイトル画面。『達人』の次は『抜群』ときたね。アルファベットなのが良いな。続編はやはり『抜群王』なのか？　勝手に楽しみにしておくぞ。



▶キャラ・セレクト画面。やはり基本はネエちゃんでしょ。しかしロム爺さんのしゃべりも捨てがたい。Cタイプ使うならアイスマンがいいね。



３タイプある自機の中からひとつ選んで戦う縦スクロール・シューティング。1P、2Pのどちらを選んだかによってキャラクターが変わる。ボタンはショットとボンバーの二つのみ。極めて基本的なシューティングだが、自機のパワーアップがすごいので、初めての人でも結構遊べる。プレイしてみて、同社の『達人』を遊びやすくしたような感じを受けた。二人プレイでやると、ボンバーより強力なダブルボンバーまで使えるようになる。アイテムは「パワーアップ」「ボンバー(最高７個まで)」「ビクトリー（ボーナス)」の三つ。

レベルアップシステムで15段階のパワーアップだぁ！

レベルは３段階だ！

パワーアップのアイテムを取ることで、武器の威力が５段階パワーアップ。さらに敵を倒すことでもらえる経験値で画面下のゲージが上がり、ゲージがいっぱいになるとレベルアップ！　レベルアップが３段階、各レベルのパワーアップが５段階あるので、なんと15段階のパワーアップがあるのだ！　しかも、やられてもそのときに経験値がドーンともらえてレベルアップしやすくなるので、最強レベルも夢ではないぞ。

おいらはタイプＣが変で好きだね。連射するとワイドショット、押しっぱなしでウェーブなのだ。

これが最大最強のパワーアップ!!

TYPE-A



TYPE-B



TYPE-C



▶TYPE-A◀ スカイミラージュ

大空の幻影

使用武器メガウェイショット。矢のようなショットを前方に連射。パワーアップすることで、前方すべての敵にダメージを与えるワイド攻撃になる。ミサイルも出るぞ。



▶TYPE-B◀ ドラゴンズウィスパー

竜の吐息

使用武器サンダースパークレーザー。レーザーと連射によって発生するスパークで、集中攻撃する。パワーアップすると誘導レーザーも発射。



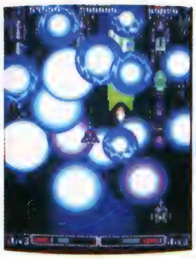
▶TYPE-C◀ ジャッジメントフラッシャー

審判の閃光

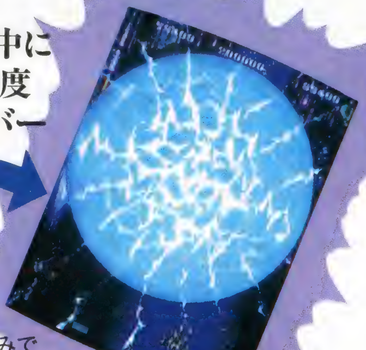
使用武器スプレッドウェーブ。押し続けるとウェーブショット、連射するとワイドショットになる。パワーアップするとサイドレーザーがつく。



超爆兵器ダブルボンバー



爆発中にもう一度ボンバー

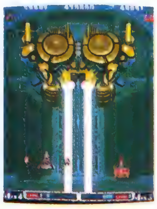


2人同時プレイのときにのみできる特殊攻撃がこの、泣く子も黙る(だま)ダブルボンバーだ！　出し方は片方がボンバーを出している間に、もう片方がボンバーボタンを押すだけ。ただでさえ強力なボンバー攻撃なのに、さらにダメージを与えられるぞ。

東亜プランが送る久々(ひさびさ)のシューティングは、初心者からでも遊べるもの。新たなシューティングファンを育てようとするゲームだと思うね。









開発者から君へ

最近ゲームを始めたばかりの人たちから、シューティングなら俺(おれ)にまかせろのマニアの人たちまでが楽しんでもらえる物にしよう！　というのがこのゲームの企画段階での最大のテーマで、かつ最大の苦労点でした。当然、その点でこのゲームは非常に時間をかけていますので、どなたでも存分に楽しめるかと思います。爽快感バツグンのシューティングゲーム『BATSUGUN』を、ぜひ一度お試(ため)しください。面白さは保証します！

龍虎の拳2



今から超期待の『龍虎の拳2』、今回は6人の紹介をするぞ！

格闘アクション／SNK

無敵の龍と最強の虎再び！



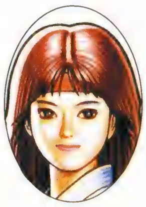
リョウ・サカザキ

極限流空手師範(きょくげんりゅうからてしはん)、タクマ・サカザキの息子(むすこ)。山にこもって厳(きび)しい修行をしていたが、異種格闘技戦の話を聞き、自らの力を試(ため)すために大会に出ることを決意する。



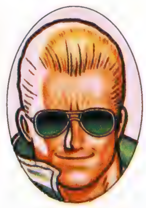
ロバート・ガルシア

リョウのライバルであり、親友。極限流空手(きょくげんりゅうからて)の使い手。リョウの妹ユリをかわいがっており、近くの別荘に住んでいる。異種格闘技戦があることをリョウに伝える。



ユリ

リョウの妹。極限流空手(きょくげんりゅうからて)を短期間で習得。内緒で大会に出る。



ジョン

元海軍士官学校教官。金を必要としていて、大会に参加する。



ジャック

グループ「ブラックキャッツ」のメンバーを集めるために参加。



ミッキー

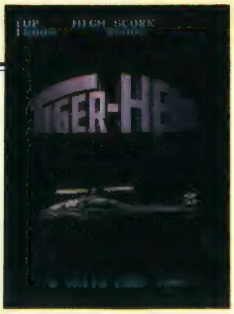
優勝すれば、あらゆる格闘技のチャンプだと考え、出場する。

速報　アーケードで大人気を博した『餓狼伝説スペシャル』の家庭用ソフトは、隠しコマンドを入力することでリョウが使用できるようになるぞ！

古芸夢(こげいむ)をたずねて

今月の古芸夢　タイガーヘリ

シューティング
1985年／タイトー



◀開発は東亜プラン、販売はタイトー。

シューティング全盛期がやってこようとしていた1985年に『タイガーヘリ』は販売された。戦闘ヘリを操作し、地上や海上の敵を撃(う)ちまくるシューティング。なんと自機の弾には射程(しゃてい)があり、敵に近づかないと弾が当たらない。ボンバーは最高2発までストックできるが、敵弾が装備しているボンバーに当たると爆発する（自機はやられない)。あとアイテムを取ると横にオプションがつき、援護(えんご)してくれる。このゲームはいわゆる「弾よけ」が楽しかった。敵弾のスピードが遅いので、「よけ」の醍醐味(だいごみ)をじっくり味わえるのだ。



◀ボンバーを使用したところ。範囲が狭いのであまり役に立たない。

ハガキ募集　「古芸夢をたずねて」のコーナーで紹介してほしいゲームを募集している！　もうどこにも見かけなくなってしまったけど、あのゲーム良かったんだぁ、みたいな君の想いと住所・電話番号・氏名・年齢・職業を書いて、〒112-01講談社 覇王編集部「古芸夢をたずねて」係まで！


シミュラマシリーズ
スーパーロボット大戦EX
巨大ロボ、再び！
新たなる戦いの序曲！
シミュレーション・ロールプレイングゲーム　12M＋64KSRAM
予価￥9,800［税別］
SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応



SUPER Famicom
スーパーファミコン
SUPER Famicom LICENSED BY NINTENDO
平成6年3月発売予定
大好評のロボット大戦シリーズに、ついに外伝の登場だ!!
異世界、ラ・ギアスに召喚された巨大ロボット軍団。
いったい何が起きているのか!?
システムもよりわかりやすくなり、
2人の主人公によるマルチスタートの採用で、
シナリオの裏の裏まで楽しめるぞ!
"シミュラマ"って何だ!? "シミュラマ"は、シミュレーションゲームとロールプレイングゲーム的なドラマが合体した、新しいゲームシリーズ。思いっきり熱い感動と興奮が待っているぞ!
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形1-4-14 〒111
バンダイ第3ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です
BANPRESTO

どんな早ワザにも確実にレスポンス。CDアクセスも敏速。しかもTV[※1]もゲームも、このパッ

瞬動コードレ

WONDERMEGA



TVとゲームの確実操作がうれしい！

6B(ボタン)コードレス・パッド標準搭載

この便利さには、もう驚き。M2本体のオンオフやリセットも楽々ワンタッチ。TV[※1]のオンオフ、音量調整や、TV／ビデオの入力切換もできるんだ。しかもオプションのパッドを使えば、2人プレイだって楽しめちゃう。

※1. 国内10社に対応。ただしTVによっては対応しない機種もあります。



小さな文字やキャラの動きもクッキリ！

S端子採用の高精細画像

ワンダーメガは鮮明画像のためのS端子を搭載。だから小さな文字やキャラがクッキリ。ゲームの面白さも存分に味わえるのだ。

声の、音のライブ感に思わずドキッ！

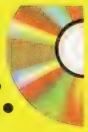
1ビットDAC搭載の高音質

高級CDプレーヤーに使われている高音質用チップ（1ビットDAC）を採用。キャラのセリフやサウンドの迫力がダンゼン違う。

電子ブック、音楽CD、カラオケだって！

マルチメディア対応

メガCD&メガドライブゲーム●
CD-Gカラオケ●
電子ブック対応●
CDプレーヤー●



電子ブックで情報をキャッチする。美しいCDグラフィックスでカラオケを楽しむ。高性能CDプレーヤーとしてピュアサウンドを聴く…。いろいろ遊べて、なんともお得！

情熱。感動。サッカー。ビクターは応援します。

日本ビクターは1994 FIFAワールドカップUSAの公式スポンサーです。

日本ビクターは2002 ワールドカップ日本招致活動に協賛しています。

ビクター ワンダーメガ M2

RG-M2 標準価格 59,800円（税別）

VICTOR CREATES IT. ●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号をご記入のうえ…［ビクターお客様ご相談センター］東京：〒113 東京都文京区本郷3丁目14-7ビクター本郷ビル TEL.03-5684-931

ドひとつで操作できるのだ。

ス



占いも、英会話も…。つきない楽しみ!

電子ブックソフト対応

1枚のCD-ROMに、辞書数冊分のデータが詰まっている電子ブックソフトに対応。辞書や語学、ホビー、レジャーなどのさまざまなジャンルに、なんと140タイトル以上。これさえあれば、いろんな情報が手の内だ。

※2. 電子ブックデコーダカートリッジ(別売)が必要です。



電子ブック
デコーダカートリッジ
RG-ED1 標準価格9,900円(税別)
＊適応機種/当社製WONDERMEGA
〈RG-M1〉および〈RG-M2〉

驚嘆のV.R.(ヴァーチャル・リアリティー)体験ゲーム。この新感覚も、ワンダーメガなら迫力倍増。



夢見館の物語

●メディア/CD-ROM●メーカー/セガ
●ジャンル/バーチャル・シネマ●発売/12月●価格/¥7,800(税別)

光る蝶が舞う満月の夜、何かが起こる…

特殊CG技術を駆使し、実寸の建築図面を用意した上で描き出された幻想的な洋館…。総ポリゴン数100万以上、完全ステレオPCM再生、360°連続展開される超美麗な映像は、未曾有の仮想現実感を約束する!

©1993 SEGA







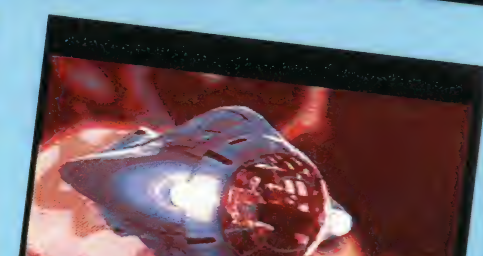


ナイトトラップ

●メディア/CD-ROM(CD2枚組)●メーカー/セガ
●ジャンル/バーチャル・シネマ●発売/11月●価格/¥8,800(税別)

湖畔の別荘に仕掛けられた様々な罠を使って、事件に巻き込まれた5人の美少女を守れ! 90分もの実写取り込み動画で展開する、インタラクティブ・サスペンス・シネマがいよいよ登場だ!

©1992 Digital Pictures, Inc./©1993 SEGA



マイクロコズム

●メディア/CD-ROM●メーカー/ビクターエンタテインメント
●ジャンル/3Dシューティング●発売/'94年1月●予価/¥8,800(税別)

全編にシグノシス社の誇るフラクタルエンジンを使用し、血管・肺などの人体内をリアルに描写。俳優の演技とCGの融合した映像も圧巻。脳内に注入されたマシンを破壊せよ!







SEGA

MEGA CD　MEGA DRIVE

ワンダーメガは、メガCDとメガドライブ用カートリッジで、ゲームが楽しめます。

大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 RG 係へ。
日本ビクター株式会社

TECHNOLOGY THAT WORKS FOR LIFE



私が、いちばんのり。

街を離れ自然に親しみながら自由に野山を走り回るのが、みんな大好き。オフロードバイクは、軽くてスリムでムダがなく、だれにでも乗りこなせる高性能が魅力です。テレビでいえば、このサムソンかな。機能と価格をじっくりチェックしてみて、「やっぱり、これしかない!」と思いました。メカにはちょっとうるさい仲間たちからも、注目されています。あなたもいちばんのりの満足を、サムソンで。



※画面はハメコミ合成です。

CJ-20BS 20型テレビ
標準価格 ¥90,000(税別)
VR-760HF VHSビデオデッキ
標準価格 ¥65,000(税別)

SAMSUNG
ELECTRONICS

〈発売元〉 三星(サムソン)電子ジャパン株式会社

関東:〒103 東京都中央区日本橋浜町2-31-1 浜町センタービル17F TEL.(03)5641-9860㈹ 関西:〒540 大阪府大阪市中央区城見1-2-27 クリスタルタワー6F TEL.(06)949-5130㈹
東京サービスセンター:〒336 埼玉県浦和市辻5-9-24 TEL.(048)839-0360㈹ 大阪サービスセンター:〒540 大阪府大阪市中央区城見1-2-27 クリスタルタワー6F TEL.(06)949-5130㈹


AXIA
J'zで燃えろ。
J'z
新バナナむきラップ採用。
つまむ
ひっぱる
らくらく、とれる
メタルも加わって、さらにパワーアップ。だから、新しいJ'zは、キミにもっともっと熱くせまります。広域の音がクリアにきまる。デザインもこだわってる。見かけも中味も力が入った超元気もの。好きな曲をJ'zで聴けば、気合いが入る。「よしっ」て思える。キミのハートに火をつけるのは、生まれ変わったJ'zです。
新しいJ'z登場
60 AXIA J'Z1 NORMAL POSITION
60 AXIA J'Z2 HIGH POSITION
60 AXIA J'Z METAL
J'z 1: C-12 ¥300 C-20 ¥330 C-46 ¥410 C-50 ¥440 C-54 ¥470 C-60 ¥500 C-64 ¥530 C-70 ¥560 C-74 ¥590 C-80 ¥620 C-84 ¥650 C-90 ¥680 C-120 ¥850 / J'z 2: C-12 ¥330 C-20 ¥360 C-46 ¥450 C-50 ¥480 C-54 ¥510 C-60 ¥540 C-64 ¥570 C-70 ¥600 C-74 ¥630 C-80 ¥660 C-84 ¥690 C-90 ¥720 C-120 ¥920
J'z METAL: C-46 ¥490 C-50 ¥520 C-54 ¥550 C-60 ¥580 C-64 ¥610 C-70 ¥640 C-74 ¥670 C-80 ¥700 C-90 ¥760
(この広告に掲載している全商品の価格は、メーカー希望小売価格で、消費税は含まれておりません。)●ラジオ放送やCD、レコード、テープから録音したものは、あなたが個人として楽しむなどのほかは、著作権法上、権利者に無断で使用できません。●カタログのご請求は、富士写真フイルム株式会社磁気材料事業本部営業部アクシア係 〒106東京都港区西麻布二丁目26番30号 TEL.03(3406)2804●総発売元/富士フイルムアクシア株式会社 〒150東京都渋谷区宇田川町4番3号 神南ビル TEL.03(3496)2421
FUJIFILM

「覇王」創刊記念
キャンペーン『アラジン』モニターの
当選者発表

早くも全国から、「面白い」の反響、続々!!



▶メガドライブ専用「アラジン」標準価格7800円（税別）

スーパーゲームマガジン「覇王」の創刊キャンペーンで、メガドライブ専用ソフト『アラジン』のモニターに応募してくれた諸君、どうもありがとう！　全国からものすごい量のハガキが届いて、編集部一同、感謝感激であります。ディズニーのアニメ映画『アラジン』もファンタスティックで楽しかったけど、それをそのまんまゲームにしたメガドライブ専用『アラジン』も、今やすごい人気。当選した人、おめでとう。というわけで、モニターになった人たちから届いた喜びのメッセージを紹介するぞ！



キャラクター

「登場するキャラクターが魅力的。表情も動作もよくて、気に入ってます」
（荻原千賀さん・フリーター）

「ゲームとしてうまく構成できてると思う。思った以上にシビアなステージもあるし。かなり面白く遊べる」
（清水博之さん・大学２年）

アクション



「こんなに滑らかな動きをするゲームはやったことがなかったので、興奮！　見てて飽きない動きは、じっくり楽しみたい人向きかな」
（石原大輔さん・学生）

「好きなステージは魔法の洞窟。キャラクターの動きが面白い」
（原田　浩さん・大学２年）



ストーリー

「ディズニーっぽい！　早く最後まで行きたい」
（松本啓嗣さん・大学４年）

「ストーリーのつながりがスムーズ。難易度も、手軽に遊べるレベルなのが嬉しい。得したなあ」
（川端尚志さん・大学４年）

グラフィック



「画面がホントにアニメーションみたいできれい。動きも演出も細かくて、映画みたい」
（泉　美紀さん・高校生）

「雰囲気や色遣いが映画の『アラジン』と違和感がないところがすごい。バリエーションがあって楽しいよ」
（平畑康夫さん・大学２年）

スーパーリアルアクションゲーム『アラジン』当選者100名

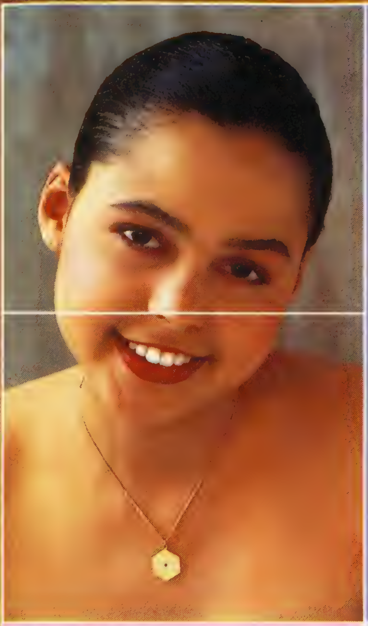
★多数のご応募ありがとうございました。

〔北海道〕原口昭彦、小磯志朋、北本幸徳、太刀川浩樹　〔青森県〕市川育子　〔岩手県〕深澤透　〔宮城県〕小林淳、鈴木真介　〔秋田県〕須田克敬　〔山形県〕東海林弘　〔福島県〕常川勇樹、下坂寛嗣、原田順子　〔茨城県〕内山田晃、星洋平　〔栃木県〕新田陽子、佐藤孝典　〔群馬県〕和久井鉱一　〔埼玉県〕野口勝弘、叶井達彦、鈴木浩之、梓沢俊夫、阿部貴志、田口寛　〔千葉県〕高橋勇人、実方優子、堂前俊、秦文恵、吉田功、川端尚志、黒田まゆみ　〔東京都〕関貴之、大久保順一、林敦、滝口あきえ、小林正和、佐崎敏也、松本啓嗣、長谷川奈保子、沢田翼、宇田川知佐、中村真之、内藤米行、平塚美緒、亀田光功、西堀佐起子、山田麻千子、平畑康夫　〔神奈川県〕原田浩、清水博之、小野由貴、野沢純一、小平貴司、千葉裕幸、高松真吾、鈴木雄治　〔新潟県〕北村浩弥　〔富山県〕熊野誠司　〔石川県〕森章　〔福井県〕山崎吉範　〔山梨県〕田村和也　〔長野県〕池上英幸　〔岐阜県〕溝口達也　〔静岡県〕大橋佑介　〔愛知県〕荒川貴弘、高比良篤司、中山昭　〔三重県〕村上純一　〔滋賀県〕泉美紀　〔京都府〕能勢明人　〔大阪府〕小池政弘、玉川晃之、川口裕大、佐藤克二郎、小西幸一郎、河原弘樹　〔兵庫県〕今井康友、木本政美、本田幸丈、駒田冒雅、石原大輔、堀内有実子　〔奈良県〕萩原千賀　〔和歌山県〕西泰宏　〔鳥取県〕中川裕靖　〔岡山県〕余座安彦　〔広島県〕境元宏之　〔山口県〕小林繁　〔香川県〕大西みゆき　〔愛媛県〕山本耕平　〔高知県〕金子歩　〔福岡県〕矢原智樹、山口純可、小林和生　〔佐賀県〕中尾一夫　〔長崎県〕西田久代　〔熊本県〕竹重沙智　〔大分県〕岩尾貴光　〔鹿児島県〕田中直美　〔沖縄県〕橋本英記

協力　株式会社セガ・エンタープライゼス

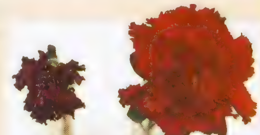
好運を引き出す「ヒランヤ＆ラピス」の奇跡

ただ着けるだけで誰にでも幸福を呼び込む
驚異のヒランヤ・ラピス・ペンダント 新登場



これが噂のヒランヤだ

昭和60年、深夜ラジオの長寿超人気番組でヒランヤが初めて世間に紹介されたのは、すでによく知られたこと。最初は**半信半疑**だったスタジオでの実験で、数々の**奇跡的**超常現象を確認し、全国的に注目されはじめました。同番組には全国から、「植物が生きかえった」、「恋人ができた」、「受験に合格した」、「ウイスキーがうまくなった」、「性格が明るくなった」、「UFOと接触した」、「時計が動きだした」……等々、**多くの反響**が寄せられ、数々の実験レポートが届けられました。つづいて第三者的で科学的な実験（写真は植物実験のひとつ）が行なわれ、その結果をレポートした『これが噂のヒランヤだ』（ニッポン放送出版発行）は、たちまち10万部を突破。以降、テレビ、新聞、雑誌等で続々と取材され、この5年間に**ヒランヤのパワーはすっかり周知の事実**となりました。



ヒランヤを置いた右の花の生命力（10日目）

「ヒランヤは、人間界と宇宙の超エネルギーの世界とのパイプ。異次元の**パワーを集めるプリズムです**」とヒランヤパワーの神秘を解き明かすのは、ヒランヤ・ペンダントを愛用する著名な女流作詞家のY・Aさん。（『これが噂のヒランヤだ』より）

当社ヒランヤペンダントの愛用者は、**全国ですでに17万人を超え**る勢い。学生からさまざまなジャンルの業界人、そしてTV等でおなじみの有名人まで、ヒランヤの神秘の輪は、ますます**広がり**続けています。なによりも実績と優れた保証で**売れているペンダント**……安心して早く身につけてください。

二つのいい事ありがとう

本棚を整理していたら、兄が昔買ってすぐ失くしたといっていたヒランヤがコロッと出てきてビックリ。そのヒランヤを兄に貰って説明書どおりにやってみたら……一回僕をフッた彼女が、いきなり電話で「私とつきあってくれない」と言ってくれました。また入試のときもヒランヤをつけていて合格。どのようなパワーで成りたっているのか不思議でたまりません。

宇都宮市　後藤　淳さん（仮名）

思いがけないラッキーが

ヒランヤを買った動機は好奇心から。ところが着けて二か月後に食事に行ったら、そこですてきな出逢いがありました。また三月後にも思いがけない人から誘われ、その人と付き合うことになりました。ヒランヤをして感じたことは自分でも信じられない位、思っていることが次々に叶い誘いも多くなること。心が落ち着いて集中力や記憶力もよくなったこと等です。

神戸市　河村造子さん（仮名）

お申し込みは今すぐ

このヒランヤ・ラピス・ペンダントは、あなたの意識と宇宙の超次元パワーをコンタクトさせると同時に、あなた自身が持っている生命力や自信を強める高貴な波動をもっています。『宇宙の英知が人類におくった新時代へのメッセージだ』（メディティション インストラクター・山田孝男 氏）といわれています。

今すぐに幸運体験を確実にあなたのものにしてください。お申し込みはハガキかお電話でどうぞ。

代金は後払い…9,900円＋送料300円（ゴールド）、または8,700円＋送料300円（シルバー）に消費税を加算してご請求します。商品到着後10日以内にお支払い下さい。

いまお申し込みの方には❶わかりやすい手引き❷ヒランヤシール10枚を特別に無料でプレゼント。シールは手帳や手紙、下着やAV機器に貼ってヒランヤパワーが得られます。

これはお得！今なら無料でプレゼント

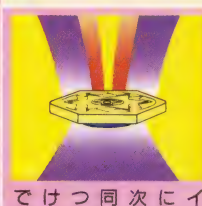


表面■黄金世界とのコンタクトによって与えられたヒランヤデザイン。
裏面●特殊曲面加工仕上げをした最高級天然ラピスラズリ。（直径10.5%）

ヒランヤ・ラピス・ペンダント
サイズ：直径18% 厚さ2%
特製チェーンつきでお届けいたします。

話題のヒランヤ・ラピス・ペンダントとは

今回、発売されたヒランヤ・ラピス・ペンダントは、人間の意識と最も感応性の高いヒランヤデザインと、さらに加えて、高次元意識との同調が高い、つまり身につけておくだけで幸福を呼び込んでくれるラピス ラズリを身体に近づけ、その効果を倍増させるよう裏面中心に配置した驚異の幸福吸引マシーンです。



ラピスラズリとはラテン語で「青い石」の意味で、輝く濃青色を呈し黄鉄鉱の金色の粉をもちりばめた、神秘的な石で、古代の錬金術師たちは「天の石」と呼び、古代中国、エジプトの神秘的文化においては、最高視されました。今世紀最大の予言者エドガー・ケイシーもこの石について最も多く述べています。

古い伝説によればモーゼの十戒は2枚のラピス板に記されたといわれており、またクレオパトラも守護石として愛用したといわれます。直径10・5%の大きなラピスラズリは、直接身体にソフトに触れるように特殊曲面加工したものをペンダントの裏側に配置しております。

もちろん厳選された天然石を使用し、その高貴な波動をヒランヤパワーで強力に増幅するようペンダントの中心にエネルギー増幅孔を設けているのは、ご好評いただいているヒランヤ・タイガーアイ・ペンダントと同じデザインです。

高貴な波動とは、幸福や平和、健康を呼び寄せる霊的な波動であり、このペンダントをつければ、これらのものを引き寄せ、知らぬ間にあなたは幸せになれるのです。

幸運が向こうからやってくる！

なぜ幸運がひとりでにやってくるのか。それは高次元波動との同調性が最も高いといわれる天然の貴石ラピスラズリと、人間の精神領域に作用し、超能力を含む意識下の力を増幅する不思議なエネルギーを持ったヒランヤが相乗効果をなし、おのおのの働きを倍増させる最高のデザインによってヒランヤ・ラピス・ペンダントは作られているからです。

効果がなければ商品代金はお返しします
修理・返品保証カード付

お気に召さなければ商品代金はお返しいたします。

ヒランヤパワーおよびラピスラズリの高貴な波動は、現代の科学ではまだ100%は解明されていない不思議なエネルギーです。手引きに基づいてお使いになれば、誰でもやがて幸福感を体験できるでしょう。もし何の効果も感じられない方は、お買い上げ後3ケ月以内に返品してください。

お支払済みの商品代金はお返しします。（送料のみご負担ください）


SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO
namcot
8ビートのエグゾースト。
SNAKE SANDERS
VIPER MACKAY
遂に登場ロックンロールレーシング!
ワイルドでダイナミックな
未来派カーレースだ。
アクセルを踏め!邪魔な奴にはミサイルだ!
遠慮はいらねえブッとばせ!
さらに驚異のリアルサウンドで送るBGMは
「ハイウエイスター」など全5曲!
レースを盛り上げる実況中継は「全米で最も早い口を持つ男」
ラリー"スーパーマウス"ハフマン!
さあ、キミもいっしょにロックンロール!
ロックンロールレーシング
ROCK N' ROLL RACING™
1月3日発売 7,900円(税別)
Interplay
©1993-4 Interplay Productions™ and Silicon & Synapse. Interplay and Rockn' Roll Racing are trademarks of Interplay Productions, Inc. and are used with permission.
©NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED.
スーパーファミコンは任天堂の商標です。
「遊び」をクリエイトする
株式会社ナムコ
〒146 東京都大田区矢口2−1−21



新発売



CMD-10-8　　CMD-10-1

これからTVは時計で操る!
腕リモ
リモコン機能付腕時計。

メーカー希望小売価格 9,500円(税抜)

テレビも、ビデオも、
リモコン操作できる時計を、
「腕リモ」といいます。

腕時計とリモコンが合体した。その名も、カシオの「腕リモ」。テレビのチャンネル変えも、ビデオの早送りも、腕から命令できる。思いのままにビジュアルをあやつれる腕時計なんて、まだ誰も手に入れていないから、こいつはやっぱり、早いもの勝ちだよ。

※国内メーカー9社対応。詳しくは販売店または弊社にお問い合わせ下さい。●ストップウオッチ(24時間計、スプリットつき)●時刻アラーム・時報●オートカレンダー

カシオ計算機株式会社 〒163-02 東京都新宿区西新宿2-6-1 03-3347-4811代

シリーズ物、移植物、オリジナル新作、ぜ〜んぶ紹介!!

ATTACK!! 超新作

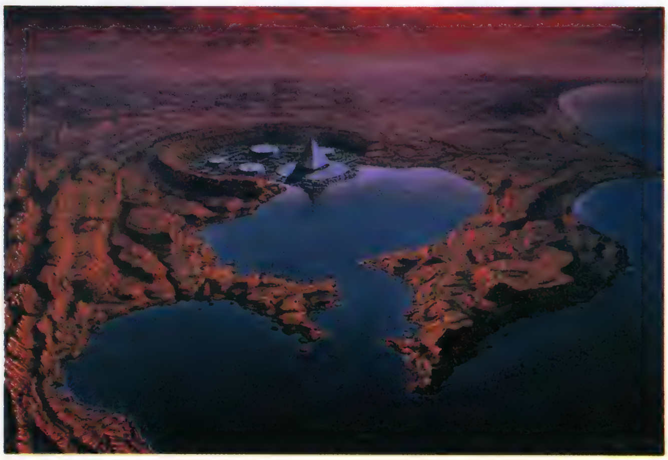


●期待の超新作を大紹介しちゃうぞ!!

SFC 真・女神転生II

■アトラス ■予価9990円（税別） ■'94年2月下旬発売
■RPG ■16Mビット ■完成度90%

ヴァルハラエリア繁華街を徹底公開!!



▶今回の舞台の全景。いやはや、さすがにいろいろなことがあっただけに、東京も変わりましたね〜。

前号でも紹介した『真・女転Ⅱ』。新システムの導入と、前作のシステムの改良で、かなり遊びやすいゲームになっているのだ。今回は、新たに導入された新システム「E・A」と、ゲームのスタート地点であるヴァルハラ繁華街（はんかがい）を徹底紹介しちゃうぞ。街には、前作にはなかった数々の新しいお店も用意されているぞ。みんな、早くこの街を自分の足（コントローラー？）で探検したいと気がはやるだろうけど、ここはグッと我慢してくれ。

新システム（E・A）も登場!!



「E・A」とは、「エネミー・アピアランス」の略。悪魔の出現率をメーターの色で表示するシステムなのだ（画面中央）。青は出現率が低く、赤は高いことを示しているぞ。

いろんなお店が登場したぞ!!

前作にも、普通のＲＰＧでは見られないいろいろなお店が用意されていたが、今回もそれらに加えて、さらに便利なお店が用意されているのだ。また、今回からお店での買い物は、すべてまとめ買いができるようになっているのだ。これはかなり便利になったぞ！



▶カジノ。街には、カジノであり金全部すった男もいる。気をつけよう。



▶岡本ジム。ファイターである主人公をコーチしてくれている所だ。

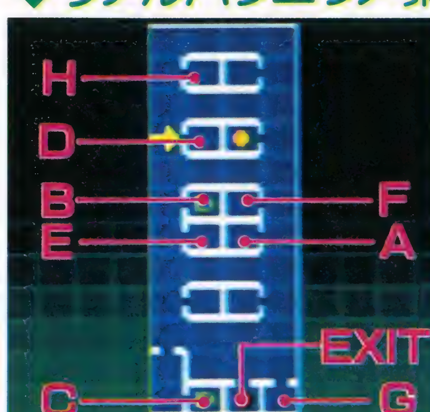


◀鑑定屋。アイテムなどの鑑定をしてくれる所らしいぞ。



◀占い屋。あやしいお姉さんが、主人公の未来を占ってくれるのだ。

◆ヴァルハラエリア繁華街◆



◀トウキョウ・ミレニアム（前作のカテドラル）の中にあるヴァルハラエリア。ゲームのスタート地点でもあるのだ。まずはここを歩き回ることから、冒険はスタートするのだ。写真の上の記号は、A・岡本ジム、B・ディスコ、C・カジノ、D・ジャンク屋、E・武器屋、F・防具屋、G・鑑定屋、H・占い屋。

覇王はみだし新作

光栄からSFCの新作が来春に4本発売される。『項劉記』漢楚の戦いがテーマの戦略SLG。『ブランディッシュ』パソコンで大ヒットしたアクションRPG。『スペースフロンティア』宇宙開拓がテーマのSLG。『アンジェリーク』女性対象のSLG。惑星を育成する。

SFC 実況パワフルプロ野球'94

■コナミ ■価格未定 ■'94年3月発売
■スポーツ ■16Mビット ■完成度70%



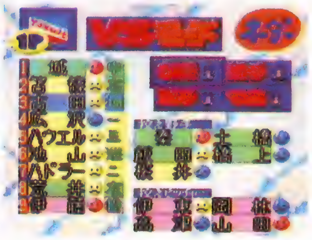
完全実況で、テレビ観戦感覚で遊べるぞ！

今までの野球ゲームでは、重要視されていなかった「音」にこだわった野球ゲームが登場したぞ。

このゲームでは、実況のアナウンスはもちろん、ウグイス嬢や、歓声などすべてがリアルに入り、プレイを自然に熱くさせてくれるのだ。とくに実況のアナウンスは、細かい部分まで、完全実況！　テレビのアナウンサーがカセットの中に隠れてるのではないかと思えてくるほどのリアリティーなのだ。もちろん、実況以外にも、優れたシステムをいくつも搭載してるぞ。

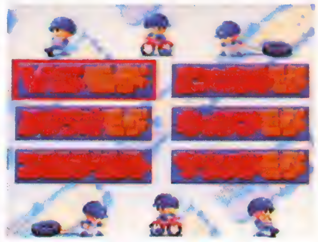
選手の調子もバッチリ再現！

実名で登録された選手たちは、そのときの調子がニコニコマークで表示されている。これにより、選手はただのデータとしての存在ではなく、より本物の人間に近い存在としてゲームに登場するのだ。


◀プレイ前。優秀な選手でも、調子の悪いときはハズそう。

いろんなモードもあるのだ！

ゲームには、二人プレイやコンピュータと対戦するVSモードに加え、シナリオやミニペナント、さらにはキャンプモードなど、多彩なモードが用意されているのだ。野球をベースにいろんなゲームが楽しめるぞ。


◀モード選択画面。それぞれのモードの中にも選択がある。

注目 簡単！リアル！ ピッチング、バッティングシステム

このゲームで、もっとも注目されるところは、このピッチングとバッティングのシステムだろう。これほど簡単で、リアルなシステムはほかにはないぞ。今までの野球ゲームでは、変化球などを投げる場合には、それなりのコントローラーのテクニックが必要な場合が多かった。しかし、このゲームのシステムでは、だれでも簡単に変化球を投げることができるのだ。バッティングも、狙った所にすぐバットを出すことができる優れものなのだ。



ピッチング②

球種を決定したら、Aボタンを押す。すると、ピッチャーがモーションにはいる。ここで、上部中央の画面（マウンドから見たキャッチャー、バッター）のキャッチャーミットを十字キーで操作し、コースを決定しよう。もちろん、ストライクゾーンから大きく外して投げることも可能。今年、プロ野球で話題になった危険球（ビーンボール）も投げることができるぞ！

バッティング

ピッチャーの狙った所にマーク（※）がつくので、そこにカーソルを合わせて、Aボタンを押せばOK。球を見て打つより簡単。

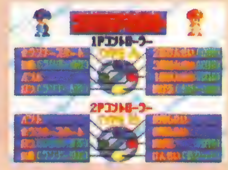
ピッチング①

十字キーがそれぞれの球種に対応している（右写真）。そのピッチャーに投げられない変化球を要求すると、首を横にふる。



操作は2タイプ

守備や走塁などの操作は、このゲームオリジナルの操作と、一般に多く採用されている操作の2タイプから選んで使用することができるぞ。



キャラにも注目!!

このゲームでは、CGに似た独特のキャラを使用している。彼らは、そのちっちゃい姿で、いろんなシーンを見せてくれるぞ。これがおもしろくて、かわいくて、プレイをさらに楽しくしてくれるのだ。



MD バンパイアキラー

■コナミ ■7800円(税別) ■'94年3月18日
■アクション ■8Mビット ■完成度100%



特殊な仕掛けの連続！

ファミコンやPCエンジン、パソコンなど、いろんなハードで発売されている『悪魔城ドラキュラ』が、ついにメガドライブでも発売される。ただし、今回のゲームは、移植ではなく、シリーズに属したオリジナルのゲームなのだ。それだけに、各面とも、今までになかった仕掛けがいっぱい！ 主人公は、初代バンパイア・ハンターのベルモントの血を引く「ジョニー・モリス」。それと槍を武器とする「エリック・リガード」の二人。



◀エリック・リガード

▲ジョニー・モリス

「悪魔城ドラキュラ」再び！



▲アトランティス神殿。どんどん水面が上昇してくる。はやく上に登らないと溺れてしまう！



▼一見通れないようだが、武器で攻撃すると石像が壊れて通れるようになる。

▲ピサの斜塔。左右に揺れ動く塔の中を、敵を倒しながら、上へ上へと登らなくてはならない。

SFC スーパーメトロイド

■任天堂 ■価格未定 ■発売日未定
■アクション ■容量未定 ■完成度??%

待望のシリーズ完結編登場!!

8ページでお伝えしたとおり、任天堂から1986年にディスクシステムで発売されたアクションゲームの名作、『メトロイド』がSFCで帰ってくるぞ。ディスク版のストーリーは、'92年発売のGB版につながっていたが、今回は、そのGB版の続きになるのだ。

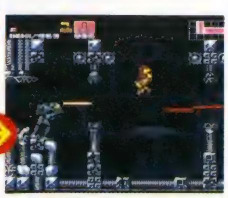
歴史と伝統のシリーズ



1986 FCディスク



1992 GB



そして…1993 SFC

舞台はまたも、宇宙海賊の要塞惑星ゼーベス。GB版のラストに登場するベビーメトロイドが、今回の事件の始まりとなるらしい。



◀なつかしいのや新しいのを含め、敵キャラの数は80種以上!!



▶この謎の彫像は、いったいなんだ？ 謎解きも楽しめそう。



◀ボスキャラの迫力もグーンとアップ。

ここが、おNEWだ!!

『スーパーメトロイド』には、グラフィックやサウンドはもちろん、さまざまな面で新しい要素が追加された。スクリューアタックの他に、新アクションがあるかどうかが気になるところ……。

エリアは6つ！



◀エリアの数は、ディスク版から倍増の6つ。ここは植物エリア・ブリンスタ。



▶隠し通路やアイテムを発見できる新アイテム、Xレイ・スコープ。

覇王はみだし新作

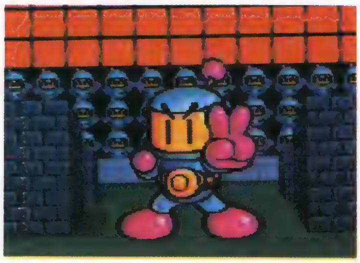
イマジニアから、同社初のシミュレーションRPG『ギャラクシーロボ』(SFC／3月発売)、部品を集めてループ(輪)を作るパズル『スーパーループス』(SFC／3月発売)、ファミコンの名作パズルがゲームボーイで発売！『ロロの大冒険』(GB／3月発売)

格闘ものが大好評のNEO・GEOから最新情報をいくつか。ADKから人気格闘シリーズの続編『ワールド・ヒーローズJET』！データイーストから同じく人気格闘もの『ファイターズ・ヒストリー・ダイナマイト』、異色対戦『フライング・パワーディスク』だ!!

SFC スーパーボンバーマン2

■ハドソン ■価格未定 ■来春発売予定
■アクション ■8Mビット ■完成度80%

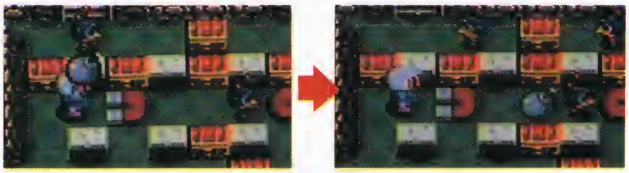
新アイテムと新ギミックで、ますます熱い戦いが可能！



どんどん新しい要素を取り入れて、進化しているボンバーマン。この最新版でも、今までになかった新アイテムや、新ギミックがいっぱいだぞ。これで、また、ゲームにはまって眠れない夜がつづくことになりそうだ。

注目アイテム「パワーグローブ」

新しいアイテムの中でも、とくに注目されるのが、この「パワーグローブ」だ。これをつけると、爆弾を、壁などの障害物の向こう側に投げることができるのだ！　これは便利だぜ。



ゲームモードは2タイプ

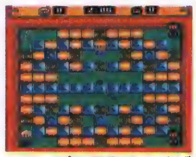
ノーマルゲーム　凶悪ボンバー五人衆!!

このモードは、面をクリアしながらストーリーを進めてゆく。今回は、各面に凶悪(きょうあく)ボンバー五人衆なる敵が登場。特殊な技でボンバーマンを苦しめるぞ。ザコ敵も変な奴(やつ)がいっぱい！



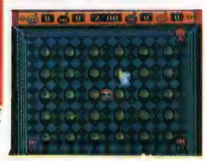
バトルゲーム　新ギミックいっぱい！

4人のボンバーマンで勝敗を争うモード。4人で戦うゲームと、2人ずつタッグを組んで戦うモードがある。バトルのマップには、それぞれ、いろんな仕掛けがあるのだ。



▲ロープの反動で、すばやい移動が可能な面。

▼ジャンプにより、障害物を飛び越せる面。



MD ベアナックルIII

■セガ ■価格未定 ■'94年3月発売
■アクション ■24Mビット ■完成度70%

マルチストーリーで戦いの流れが変化！



メガドラ格闘アクションの人気シリーズ『ベアナックル』の第3弾！　今回の『III』で一番変わったのは、ストーリーが一本道ではなくなり、マルチストーリー、マルチエンディングになったことだ。これにより、何回でも遊べちゃう奥の深いゲームになっているのだ。また、それぞれの面も、ただ戦いながら進むだけではなく、バイクに乗りながら進む面があったり、変化にとんだものになるらしいぞ。さらに『I』にあって『II』になかったプレイヤー同士の協力技も復活するのだ！

チェックポイント!!

今回は、武器も重要な意味をもっている。同じコマンドでも、武器を持っていると、素手の状態のときとは違う技が出るのだ。これで、複雑なコマンドをいろいろ覚えなくても、いろいろな技が出せるぞ！



▲サミーが、敵の上に肩車して、ポカスカ殴る！　前作にもあった技。子供らしいところがほほえましい。

▼ザコ敵にカンガルーがやられた！　それにしても、なんという体型。ダイエットしなさい！



新しい仲間(?)

前作に登場したアクセル、ブレイズ、サミーは、今回も健在。

ニューフェイスとして、サイボーグのＺＡＮが仲間になる。『II』で誘拐(ゆうかい)されていたアダムも、重要なところで出るらしい。

▶ＺＡＮ。人間ばなれした技がうりなのだ。





◀カンガルー(?)。どんな仲間なのか、まだ不明だ。

PC プリンセス・ミネルバ

■リバーヒルソフト ■7800円［税別］ ■'94年3月25日発売
■RPG ■スーパーCD-ROM² ■完成度60%

かわいい娘いっぱいのRPG!

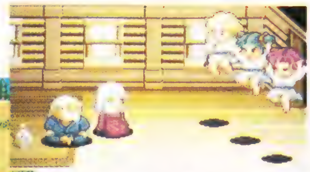
パソコンで大ヒットし、その後、コミックや小説、CDにもなった『ミネルバ』が、今度はPCエンジンに登場だ！

このゲームの最大の特徴は、敵も味方もかわいい女のコばっかりだということ。ストーリーは、お転婆お姫様ミネルバと、その親衛隊の8人の女のコが、魔術の力でモンスターにされた女のコと戦い、助けながら進む。物語の途中には、かわいいミニキャラクターによる楽しいイベントも盛り沢山だ。

さらに、女のコらしい楽しいシステムも盛り沢山！ RPGファンはチェック！







▲ミニキャラによるイベントシーン。技の練習かな？

◀戦闘では、味方が中央になり、回りにいる敵と戦うのだ。

装備が変われば絵も変わる！

コスチュームセレクト



◀装備を変えるとグラフィックも変化。オシャレだね

SFC FX TRAX(仮)

■任天堂 ■価格未定 ■'94年2月下旬発売
■レース ■8Mビット ■完成度90%

FXチップ搭載ソフト第2弾！



▲ポリゴンだからこそ表現できる、半チューブ状のコース。立体が迫ってくる感覚がすごく良いね。

あの『スターフォックス』を生んだ「FXチップ」を使い、ポリゴンによるリアルな立体の表現を可能にしたドライブゲーム。

ゲームは4種類。立体的なコースでレースを競う「SPEED TRAX」、起伏の差が激しい「STUNT TRAX」、タイムアタックの「FREE TRAX」、2人で対戦する「BATTLE TRAX」。車も3種類の中から選べるぞ。



▲車種はF-TYPE。上り坂で敵車と激しく競いあっている。



▲車種はクーペ。下の道には別の車が走っている。高低差があるぞ。

変化にとんだコースを3つの車で爆走せよ！



▲車種は4WD。夜の街中ハイウェイ。先の方に立体交差が見える。

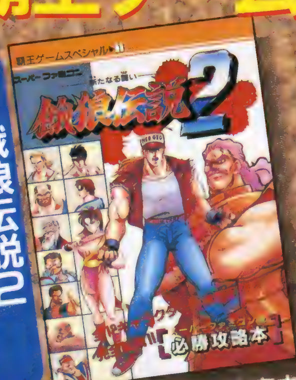
覇王はみだし新作

T&Eソフトから早くも『ソード・ワールド2』発売の情報が入ったぞ。マスミックからは『ダービージョッキー』(SFC)。騎手SLGなのだ。

覇王ゲームスペシャル発売のお知らせ

必勝攻略シリーズ

餓狼伝説2



大好評発売中
定価 800円

ロックマン6



大好評発売中
定価 690円

ロックマンX



1月24日発売予定
予価 720円

がんばれゴエモン2



1月24日発売予定
予価 780円

GAME SOFT CALENDAR ゲームソフトカレンダー

SFC スーパーファミコン

12月24日	NFLプロフットボール'94	EAビクター	9800円
	新・桃太郎伝説	ハドソン	9800円
	テトリス武闘外伝	ビー・ピー・エス	8000円
	ヒューマングランプリ2	ヒューマン	9500円
	北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道	東映動画	9700円
	モンスターメーカー3～光の魔術師	ソフエル	9800円
	リトル・マジック	アルトロン	8900円
25日	スーパーファイヤープロレスリング3 ファイナルバウト	ヒューマン	9700円
	美神伝説 Zoku	マジファクト	9800円
28日	サッカーキッド	やのまん	8800円
	全日本プロレスダッシュ～世界最強タッグ～	メサイヤ	9800円
29日	美少女戦士セーラームーンR	バンダイ	9800円(予)
	横山光輝 三国志2	エンジェル	9800円
'94年1月3日	ロックンロールレーシング	ナムコ	7900円
7日	ツインビー～レインボーベルアドベンチャー～	コナミ	9000円
	バトルトード・イン・バトルマニアック	メサイヤ	9800円
	ワールドクラスラグビー2 国内激闘編'93	ミサワエンターテインメント	9300円
8日	スーパーピンボール～ビハインド ザ マスク～	メルダック	9800円(込)
18日	必勝スリーセブンファイター	バップ	9500円
21日	★スーパーテトリス2＋Bombliss 限定版	ビー・ピー・エス	8500円
	ファイアーエムブレム 紋章の謎	任天堂	9800円(込)
28日	鋼鉄の騎士2－砂漠のロンメル軍団－	アスミック	12800円
	ザ・ニンジャウォーリアーズ～アゲイン～	タイトー	9300円
	ソード・マニアック	東芝EMI	8600円
	緋王伝～魔物達との誓い～	日本テレネット/ウルフ・チーム	11800円
29日	トップマネジメントII	光栄	14800円
	ブレインロード	エニックス	9600円
下旬	オリビアのミステリー	アルトロン	9800円
	魔神転生	アトラス	9800円(予)
1月予定	ガイアセイバー	バンプレスト	9800円
	サイボーグ009	ベック	8800円(予)
	ザ・グレイトバトル外伝2	バンプレスト	9500円
	スーパー本命 GI制覇	日本物産	9800円
	鉄腕アトム	ザムス	9000円
	バスタード～暗黒の破壊神～	コブラチーム・バンダイ	9800円(予)
2月10日	ウルフェンシュタイン3D	イマジニア	9800円
11日	スーパーヅガン＝ハコテン城からの招待状＝	EAビクター	9800円
18日	宇宙レース アストロ ゴー！ゴー！	メルダック	9700円
	ダービースタリオンII	アスキー	12800円
	ラモス瑠偉のワールドワイドサッカー	パック・イン・ビデオ	9500円
25日	キーパー	データム・ポリスター	7200円
	ジーコ サッカー	EAビクター	9800円
	★将棋 風林火山	ポニーキャニオン	8800円
	大航海時代II	光栄	11800円
	ファーストクイーン オルニック戦記	カルチャーブレーン	9800円
26日	いただきストリート2／ネオンサインはバラ色に	エニックス	9800円
上旬	★スーパーファイヤープロレスリング3 イージータイプ	ヒューマン	7900円
中旬	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	11000円
下旬	★あらいぐまラスカル	メサイヤ	価格未定
	斬IIIスピリッツ	日本テレネット/ウルフ・チーム	12800円
	スーパートロールアイランド～幸せをあげる♡～	ケムコ	8900円
	スーパーホッケー'94	ヨネザワPR21	8900円(予)
	スーパーリアル麻雀PIV	セタ	9800円
	総合格闘技～アストラルバウト2	キングレコード	9700円
	戦え原始人3～主役はやっぱりJOE&MAC～	データイースト	8500円
	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8900円
	デザートファイター:砂の嵐作戦	セタ	9800円
2月予定	あさめしまえにゃんこ	ザムス	8800円
	イデアの日	ショウエイシステム	9700円
	伊藤果六段の将棋道場	アスク講談社	9600円
	SDガンダムGX	バンダイ	9800円(予)
	FXトラックス(仮)	任天堂	価格未定
	KABUKI ROCKS	アトラス	9800円(予)
	迦楼羅王(カルラオウ)	EPIC・ソニーレコード	8900円(予)
	★きんぎょ注意報！とびだせ！ゲーム学園	ジャレコ	9700円(予)
	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	9800円
	真・女神転生II	アトラス	価格未定
	すごいへべれけ	サンソフト	8900円(予)
	ストバスヤロウ将	ビーアイ	9000円
	リーサルエンフォーサーズ	コナミ	9800円
3月18日	ぎゅわんぶらあ自己中心派2ドラポンクエスト	パック・イン・ビデオ	8800円(予)
	NHLプロホッケー'94	EAビクター	8900円
19日	岡本綾子とマッチプレイゴルフ	ツクダオリジナル	9700円
25日	Jリーグスーパーサッカー	ハドソン	9500円
	南国少年パプワくん	エニックス	8800円
上旬	★ファイトだポン！	メサイヤ	価格未定
中旬	G2.ジェノサイド	ケムコ	価格未定
	スーパーダブル役満	バップ	9000円
下旬	紫炎～THE BLADE CHASER～	ダイナミック企画	9600円(予)
	★スーパーナグザットオープン(仮)	ナグザット	価格未定
	ファイナルファンタジーVI	スクウェア	価格未定
3月予定	アンダーカバーコップス	アイレム	9800円
	エスパークス－異次空からの来訪者－	トミー	9500円
	★機動警察パトレイバー	ベック	9800円(予)
	機動戦士Vガンダム	バンダイ	9800円(予)
	けろけろけろっぴの冒険日記～眠れる森のけろりーぬ～	キャラクターソフト	6980円(予)
	サウンドファンタジー(仮)	任天堂	価格未定
	ザ・ラストバトル	テイチク	9800円
	SHADOW RUN	データイースト	価格未定
	真・麻雀	コナミ	9000円
	★実況パワフルプロ野球'94	コナミ	価格未定
	スーパードラッケン	ケムコ	9800円(予)
	STREET DUNK	日本物産	9800円
	ソニックブラストマンII	タイトー	価格未定
	タイムスリップ	ビック東海	価格未定
	伊達公子のバーチャルテニス	ビーアイ	9000円
	チャンピオンズ ワールドクラス サッカー	アクレイムジャパン	8900円
	バックス・バニー(仮)	サンソフト	価格未定
	★メルファンドストーリーズ	アスキー	9800円
	レミングス2	サンソフト	9800円(予)
4月22日	コットン100%	データム・ポリスター	9300円
25日	SD飛龍の拳	カルチャーブレーン	9800円
28日	ジグザグ・キャット	デンズ	価格未定
4月予定	NBA JAM	アクレイムジャパン	9800円(予)
	★きぐるみ 大冒険	ヘクト	9700円
	新・熱血硬派 くにおたちの挽歌	テクノスジャパン	価格未定
	ズールのワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	9200円
	★ダウン・ザ・ワールド	アスキー	9800円
	ナイスDEショット	アスク講談社	9800円
	中嶋悟監修 スーパーF-1ヒーロースピリッツ	バリエ	価格未定
	★メタモルキッド ぐ～みん	ビー・ピー・エス	価格未定
	★ロボコップ対ターミネーター	ヴァージンゲーム	8900円
5月予定	スーパーウルトラベースボール2'94	カルチャーブレーン	価格未定
	★土屋圭市 首都高バトル'94	ビー・ピー・エス	価格未定
	★忍たま乱太郎	カルチャーブレーン	9800円
	MOTHER2 ギーグの逆襲	任天堂	価格未定
6月予定	押忍！空手部	カルチャーブレーン	価格未定
	歌舞伎町リーチ麻雀東風戦	ポニーキャニオン	価格未定
7月予定	シェラザード伝説 黄金の帝国 第1章 光と闇の序曲	カルチャーブレーン	価格未定
	スーパーハスラー	ポニーキャニオン	価格未定
	スーパー飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ	カルチャーブレーン	価格未定
8月予定	アップルシード	ヴィジット	9800円(予)
	スーパーウルトラサッカー	カルチャーブレーン	価格未定
10月予定	★飛龍の拳コレクションI II IIIプラスワン	カルチャーブレーン	価格未定
'94年春予定	★奇々怪界－月夜草子－(仮)	ナツメ	価格未定
	サージェント サンダース コンバット	ヨネザワPR21	9800円(予)
	サンサーラ・ナーガ2	ビクターエンタテインメント	9800円
	新ジャングルの王者ターちゃん	バンダイ	価格未定
	★スーパーボンバーマン2	ハドソン	価格未定
	テレビアニメ スラムダンク	バンダイ	9800円(予)
	★天龍源一郎のプロレスレヴォリューション	ジャレコ	9800円(予)
	熱血バレーボール ニッポンチャチャチャ	パック・イン・ビデオ	8800円(予)
'94年夏予定	つり太郎(仮)	パック・イン・ビデオ	価格未定
	フェーダ エンブレム オブ ジャスティス	やのまん	価格未定
'94年秋予定	★ウルティマVIIブラックゲイト	ポニーキャニオン	価格未定
	負けるな！魔剣道2(仮)	データム・ポリスター	価格未定
'94年予定	アイ・オブ・ザ・ビホルダー	カプコン	12800円
	スーパー将棋2	アイマックス	価格未定
	ロックマンズサッカー	カプコン	9500円

発売日未定

ウイニングジョッキー(仮)/ナムコ/価格未定
F-1 GRAND PRIX PARTIII/ビデオシステム/価格未定
おざなりダンジョン/セタ/価格未定
お茶の間伝説/アイ・ジー・エス/8900円(予)
かまいたちの夜/チュンソフト/価格未定
元祖 パチンコ王(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
元祖 パチスロ日本一(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
甲子園3/ケイ・アミューズメントリース/価格未定
★ザ・心理ゲームII/ヴィジット/価格未定
ザ ブルークリスタルロッド/ナムコ/価格未定
シヴィライゼーション(仮)/アスミック/価格未定
★シェラザード伝説 黄金の帝国 第2章 帝国の遺産 /カルチャーブレーン/価格未定
Jリーグエキサイトステージ'94/エポック社/価格未定
SFC原人/ハドソン/価格未定
スーパー人生ゲーム/タカラ/9800円
★スーパーゼロヨンチャンプ(仮)/メディアリング/価格未定
スーパーパックマン(仮)/ナムコ/価格未定
★スーパーメトロイド/任天堂/価格未定
トールキンの「指輪物語第一巻」 /ジー・アミューズメンツ/価格未定
★餓狼伝説SPECIAL/タカラ/9980円
★サムライスピリッツ/タカラ/9980円

ダークキングダム/日本テレネット/価格未定
ダービージョッキー/アスミック/価格未定
天使の詩~白き翼の祈り~/日本テレネット/価格未定
ドラゴンクエストVI/エニックス/価格未定
パチ夫くんSPECIAL2(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
ふりふりガールズ/パウ/8900円
バトルZEQUE伝/アスミック/9800円
パワースライド(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
ぽっぷるメイル(仮)/日本ファルコム/8800円(予)
★マイト・アンド・マジック外伝「招かれざる神」 /ジー・アミューズメンツ/価格未定
マジパラ/ティーアンドイーソフト/価格未定
マサカリ伝説/トンキンハウス/価格未定
やまねこバブジーの大冒険 /パック・イン・ビデオ・ポッポ/9800円(予)
★義経伝説/アスキー/9800円
ランセイバー/ホリ電機/8500円
鉄道王 レイルロードタイクーン/アイ・ジー・エス/9800円(予)
ローマ興亡史/マイクロネット/価格未定
ろくでなしブルース/バンダイ/価格未定
ワールドカップサッカー/ココナッツジャパン/価格未定

FC ファミコン

'94年1月上旬	源さんのクイズトライアスロン	アイレム	6500円

発売日未定

アルマジロII/アイ・ジー・エス/6900円(予)
インディ・ジョーンズ/ココナッツジャパン/7300円
少年魔術師インディ/アイ・ジー・エス/6900円(予)
★スペースオペラ 大いなる神々/ソフトウェア興業/価格未定

ゼルダの伝説1/任天堂/価格未定
マサカリ伝説・金太郎FCアクション編 /トンキンハウス/価格未定
★パチスロ3/ココナッツジャパン/価格未定

PC PCエンジン

12月24日	セクシーアイドル麻雀	日本物産	8500円
	ダウンタウン熱血物語	ナグザット	8800円
25日	真・女神転生	アトラス	8800円
'94年1月3日	吉本新喜劇	ハドソン	6800円
7日	ソル:モナージュ	アイレム	7700円
28日	エメラルドドラゴン	NECホームエレクトロニクス	7800円
	格闘覇王伝説アルガノス	インテック	7800円
中旬	フォーメーションサッカーonJリーグ(Huカード)	ヒューマン	6500円
1月予定	ぷよぷよCD	NECアベニュー	5600円
2月10日	スターブレイカー	レイ・フォース	8800円
18日	風の伝説 ザナドゥ	日本ファルコム	7800円
26日	ゴジラ爆闘烈伝	東宝	8200円(予)
下旬	ウィザードリィIII・IV	ナグザット	価格未定
	麻雀レモンエンジェル	ナグザット	価格未定
2月予定	インペリアルフォース	シュールド・ウェーブ	7800円
	チキチキボーイズ	NECアベニュー	4800円
	PCココロン	シュールド・ウェーブ	7800円
	モンスターメーカー	NECアベニュー	7800円
3月4日	パワーゴルフ2 ゴルファー	ハドソン	6800円
12日	餓狼伝説2(アーケードカード専用)	ハドソン	6900円
25日	フレイCD~サーク外伝~	マイクロキャビン	6800円
	プリンセス・ミネルバ	リバーヒルソフト	7800円
26日	龍虎の拳(アーケードカード専用)	ハドソン	6900円
3月予定	THE ATLAS-Renaissance Voyager-(アーケードカード対応)	アートディンク	9800円
	ストライダー飛竜(アーケードカード専用)	NECアベニュー	6000円
	魔法の少女シルキーリップ~三人の女王候補~	日本テレネット	価格未定
	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	8800円(予)
4月予定	KO世紀 ビースト三獣士(仮)	パック・イン・ビデオ	8800円(予)
'94年春予定	コズミックファンタジー4~銀河少年伝説~	日本テレネット	価格未定
	女神天国	NECホームエレクトロニクス	価格未定
	初恋物語	徳間書店インターメディア	価格未定
	パラディオン	パック・イン・ビデオ	8800円
	ブランディッシュ	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'94年春~夏予定	ブルーフォレスト物語(仮)	ライトスタッフ	価格未定
'94年夏予定	3×3EYES 三只眼變成	NECホームエレクトロニクス	価格未定
'94年予定	超兄貴II(仮)	メサイヤ	価格未定

発売日未定

★姐(あねさん)/NECアベニュー/価格未定
★アルシャーク/ビクターエンタテインメント/8800円
アンジェラス2~ホーリーナイト~/アスミック/価格未定
オフ・ザ・ウォール(HUカード)/テンゲン/価格未定
風霧/ナグザット/価格未定
餓狼伝説スペシャル(アーケードカード専用) /ハドソン/価格未定
★クイズアベニュー3/NECアベニュー/価格未定
★スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 /レイ・フォース/価格未定
スペースファンタジーゾーン/NECアベニュー/4800円
卒業写真 美姫(仮)/ココナッツジャパン/価格未定
誕生~デビュー~(アーケードカード対応) /NECアベニュー/価格未定
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー/ハドソン/価格未定
天地を喰らう/NECアベニュー/価格未定
ドラゴンナイトIII/NECアベニュー/価格未定
ドラゴンハーフ/マイクロキャビン/価格未定

★とらべらーず!~伝説をぶっとばせ~ /ビクターエンタテインメント/8800円
★ネオ・ネクタリス/ハドソン/価格未定
ハイパーウォーズ/ハドソン/価格未定
パチ夫くん3 パチスロ&パチンコ /ココナッツジャパン/価格未定
ピーターパックラット(HUカード)/テンゲン/価格未定
ブラッド ギア/ハドソン/価格未定
ぽっぷるメイル/NECホームエレクトロニクス/価格未定
ポピルズ(HUカード)/テンゲン/価格未定
マーブルマッドネス(HUカード)/テンゲン/価格未定
ミサイルファイター/NECホームエレクトロニクス/価格未定
もってけたまご/ナグザット/価格未定
ロードス島戦記II/ハドソン/価格未定
ワールドヒーローズ2(アーケードカード専用) /ハドソン/価格未定
★ときめき/コナミ/価格未定

MD メガドライブ

12月24日	バトルマニア大吟醸	ビック東海	7800円
25日	オーサム ポッサム	テンゲン	8800円
29日	魔天の創滅	講談社総研	8900円
'94年1月14日	ジェネラル・カオス=大混戦=	EAビクター	8900円
	龍虎の拳	セガ	8800円
28日	いしいひさいちの大政界(CD-ROM)	セガ	7800円
	デビルズコース	セガ	8800円
下旬	幽☆遊☆白書外伝	セガ	8800円
1月予定	★マイクロコズム(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
2月10日	デビスカップ	テンゲン	7800円
18日	エアーマネジメントII・航空王をめざせ	光栄	12800円
	クールスポット	ヴァージンゲーム	8000円
	真・女神転生(CD-ROM)	シムス	7800円
	NFLプロフットボール'94	EAビクター	9800円
25日	信長の野望 覇王伝	光栄	12800円
上旬	Eye of the beholder(CD-ROM)	ポニーキャニオン	7800円
下旬	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	8800円
2月予定	ウイング・コマンダー(CD-ROM)	セガ	7800円
	★エターナル チャンピオン	セガ	価格未定
	F1サーカスCD(CD-ROM)	日本物産	8800円
	シャドー・オブ・ザ・ビースト2/獣神の呪縛(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
	★ハイムドール(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
	ポップンランド(CD-ROM)	シュールド・ウェーブ	7800円
3月4日	2020年 スーパーベースボール	EAビクター	8900円
	★ハイパーダンク	コナミ	7800円
18日	バンパイアキラー	コナミ	7800円
	★パワーモンガー(CD-ROM)	EAビクター	8900円
25日	NBAプロバスケットボール'94 ブルズVSサンズ	EAビクター	9800円
3月予定	AX101(CD-ROM)	セガ	価格未定
	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ	価格未定
	タイムドミネーター	ビック東海	7800円
	WWF ロイヤルランブル	アクレイムジャパン	8900円
	ダンジョン・マスターII/スカルキープ(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
	チャンピオンズ ワールドクラス サッカー	アクレイムジャパン	7900円
	テクモスーパーNBAバスケットボール	テクモ	8900円(予)
	V.R.(バーチャレーシング)	セガ	価格未定
	ベア・ナックルIII	セガ	価格未定
	モンスターワールドIV(仮)	セガ	価格未定
	ロードス島戦記(CD-ROM)	セガ	価格未定

GAME SOFT CALENDAR

	ワイアラエの奇蹟	セガ	8800円
4月予定	インディ・ジョーンズ／アトランティスの運命(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
	NBA JAM	アクレイムジャパン	9800円(予)
	FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP 1993 HEAVENLY SYMPHONY(CD-ROM)	セガ	7800円(予)
	ぽっぷるメイル(CD-ROM)	セガ	7800円(予)
	レベル・アサルト(CD-ROM)	ビクターエンタテインメント	8800円
5月予定	アウトランナーズ	セガ	価格未定
'94年春予定	グラインド ストーマー(仮)	テンゲン	価格未定
'94年予定	ラングリッサーII(仮)	メサイヤ	価格未定

発売日未定

アフター ハルマゲドン外伝 ニクリプス(CD-ROM)／セガ／価格未定
イース・マスク オブ ザ サン(仮)(CD-ROM)／セガ／価格未定
うる星やつら ディア マイ フレンズ(CD-ROM)／ゲームアーツ／価格未定
F1(仮)／テンゲン／価格未定
サージングオーラ／セガ／8800円(予)
シャイニング・ローグ(仮)／セガ／価格未定
シャドウラン(CD-ROM)／セガ／価格未定
ジョーモンタナ フットボール(CD-ROM)／セガ／価格未定
スーパー大戦略SCD(仮)(CD-ROM)／セガ／価格未定
スーパープランティッシュ(仮)(CD-ROM)／セガ／価格未定
大封神伝(CD-ROM)／ビクターエンタテインメント／価格未定
超人スパーク／セガ／価格未定
沈黙の艦隊／セガ／価格未定
テクノクラッシュ(仮)／EAビクター／8900円
ハイパーロードモナーク(仮)／セガ／価格未定
ハイブリッドフロント／セガ／価格未定
バーニングフィスト(CD-ROM)／セガ／8800円(予)
BATTLE FANTASY(CD-ROM)／マイクロネット／価格未定
マルチ野球(仮)／セガ／価格未定
夢幻の如く(CD-ROM)／セガ／価格未定

GB ゲームボーイ

'94年1月7日	バトルトード	メサイヤ	4200円(込)
14日	トムとジェリーPART2	アルトロン	4500円(込)
21日	スーパーマリオランド3 ワリオランド	任天堂	価格未定
2月18日	スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	4500円(込)
上旬	武田修宏のエースストライカー	ジャレコ	4900円(予)(込)
中旬	バーチャルウォーズ	ココナッツジャパン	4300円(込)
下旬	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	3980円(込)
2月予定	ONI Ⅳ－鬼神の血族－	バンプレスト	4835円
	剣勇伝説YAIBA	バンプレスト	3864円
	疾風！アイアンリーガー	バンダイ	3500円(予)(込)
	天地を喰らう	カプコン	4800円(込)
	ホイホイ・ゲームボーイ版	光栄	4800円(込)
3月3日	ウェルカム♡なかよしパーク	バンダイ	3800円(予)(込)
25日	★南国少年パプワくん ガンマ団の野望	エニックス	3900円
下旬	雀四郎II	サミー	価格未定
3月予定	WWF キング オブ リング	アクレイムジャパン	3980円(込)
	ルクル	ビック東海	価格未定
3月~4月予定	テトリス フラッシュ	任天堂	3900円(込)
4月予定	ズールのワンダーアクション夢ツアー	インフォコム	4200円
'94年予定	★詰将棋	アイマックス	価格未定

発売日未定

アルマジロ外伝／アイ・ジー・エス／3900円(込)
インディ・ジョーンズ／ココナッツジャパン／4300円(込)
★競馬貴族2(仮)／キングレコード／価格未定
GB餓狼伝説2／タカラ／4660円
それゆけ！スピーディー・ゴンザレス／サンソフト／3900円(込)
パチ夫くんキャッスル／ココナッツジャパン／価格未定
パチスロキッズ2(仮)／ココナッツジャパン／価格未定
フィジェッツ／ココナッツジャパン／4300円(込)
ポコニャン！夢の大冒険／東宝／3500円(込)
マサカリ伝説・金太郎RPG編／トンキンハウス／価格未定
ワールドカップサッカー／ココナッツジャパン／価格未定

GG ゲームギア

'94年1月14日	バトルトード	セガ	3800円(予)
	リディック・ボウ ボクシング	マイクロネット	価格未定
2月10日	バスター・ファイト	セガ	3800円(予)
下旬	T2 ザ・アーケードゲーム	アクレイムジャパン	4800円
2月予定	アラジン	セガ	3800円(予)
	エコー・ザ・ドルフィン(仮)	セガ	価格未定
	マクドナルド(仮)	セガ	3800円(予)
3月予定	ウイニングホース(仮)	セガ	価格未定
	剣勇伝説 YAIBA(仮)	セガ	価格未定
	★スクラッチゴルフ	ビック東海	価格未定
	ソニックドリフト(仮)	セガ	5500円(予)
	女神転生外伝 ラストバイブル	セガ	5500円(予)
4月予定	NBA JAM	アクレイムジャパン	4800円(予)

発売日未定

★タントアール／セガ／価格未定
妖逢伝ひすい丸-梵天の剣-／セガ／5500円(予)

NEO NEO·GEO

発売日未定

龍虎の拳2／エス・エヌ・ケイ／価格未定

再販予定

12月24日	★【SFC】スーパー桃太郎電鉄II	ハドソン	8800円
	★【PC】ラングリッサー～光輝の末裔～	メサイヤ	7900円
	★【PC】超時空要塞マクロス～永遠のラヴソング～	メサイヤ	7400円
	★【PC】超兄貴	メサイヤ	7200円
25日	★【PC】機装ルーガ	工画堂スタジオ	8800円
下旬	【GB】クレヨンしんちゃん2 オラとわんぱくごっこだゾ	バナレックス・バンダイ	3500円(込)
	【FC】ろくでなしブルース	バンダイ	7800円
'94年1月14日	【PC】チャンピオンシップラリー	インテック	7800円
28日	★【SFC】マスターズ 遥かなるオーガスタ2	ティーアンドイーソフト	9900円
	【SFC】遊人 雀獣学園	バリエ	8900円
中旬	★【SFC】クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	9800円
下旬	★【SFC】クラシック・ロード	ビクターエンタテインメント	9800円
1月予定	【SFC】す～ぱ～ぷよぷよ	バンプレスト	8200円
	【SFC】ドラゴンボールZ 超武闘伝2	バンダイ	9800円(予)
2月25日	【SFC】アレサ	やのまん	9800円
下旬	★【SFC】パチンコ物語 パチスロもあるでよ	ケイエスエス	9800円(込)
	【SFC】プロ麻雀 極	アテナ	9600円
3月予定	【SFC】テクモスーパーボウル	テクモ	9800円

■(仮)は仮称、(予)は予定価格、★は今回初登場したソフトです。また、(込)は消費税込みの価格で、それ以外は消費税別の価格です。
■PCエンジンで(Huカード)、(CD-ROM)、(アーケードカード専用)の表記以外のソフトは、すべてスーパーCD-ROM²です。
■メガドライブで(CD-ROM)の表記以外のソフトは、すべてカートリッジです。



Nintendo GAME BOY
美少女戦士セーラームーン
アクション&アドベンチャーゲーム
¥3,500[税込]
12月下旬再販予定
いつもいつも
すぐ売り切れちゃってごめんね♡
まもなく、またまた発売いたしま〜す!!
みんな、GB美少女戦士セーラームーンに絶賛の声ありがとう。ご好評におこたえして、緊急追加発売のニュースでぇーす。女の子にも男の子にも人気のこのゲーム。ドキドキもののお話をを解きながらすすむアドベンチャーゲームのスリル謎と、アクションゲームの興奮がいっしょに楽しめちゃう。もちろん宿敵はクイン・ベリル。さあ、わたしといっしょに、月にかわっておしおきよ!
あいと せいぎの せんし!
セーラームーン さんじょう!
TIME 049 Score 0800Kcal
うさぎちゃん へんよ まちに
てきのエナジーをかんじるわ
●女の子だってアクションしたい!そんな声にバッチリおこたえして登場、おしゃれなアクションゲーム。もちろん男の子にもおすすめよ。
●アドベンチャーとアクション、2つのゲームがドッキング!つまり謎を解きながらゲームがすすめられて、楽しさ2倍ってわけ。ルナもヒントをくれるよ。
●ストーリーもスリル満点!4つのステージが1つになって大きなお話になるから、ドキドキ、ワクワク。
SFC/美少女戦士セーラームーン(¥9,800 税別)も好評発売中!!
ゲームボーイ®は任天堂の商標です。
©武内直子・講談社・テレビ朝日・東映動画 ©ANGEL 1992
バンダイファミコンクラブ 03-5828-3333 [受付時間 月〜金曜日(除く祝日)10〜16時]
電話番号はよく確かめて、おまちがえのないようにしてください。
●東京23区以外の方は、市外局番(03)をお忘れなく!●受付時間外の電話はおさけください。
●価格はメーカー希望小売価格です。●写真イラストと製品は多少異なることがあります。
●表示価格は、税別になっております。●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
「エンジェルのおもちゃは、おもちゃ券で買えます」
株式会社エンジェル
静岡県焼津市越後島360-1 〒425
株式会社エンジェルはバンダイグループの一社です。

覇王3月号のお知らせ

大特集

ファイアーエムブレム 紋章の謎特集



- 『紋章の謎』大解剖!!
- 超最新究極攻略!!
- キャラクター設定資料公開 ようこそアカネイア大陸へ
- 開発者インタビュー――紋章を刻んだ男たち



豪華付録3冊!!



新作大攻略

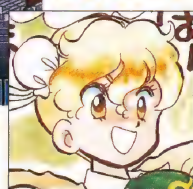
- SFC ファイナルファンタジーⅥ
- SFC ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
- MD V.R.
- SFC SDガンダムGX
- SFC ファーストクイーン
- SFC スーパーJリーグサッカー

新作ソフト

- SFC ウルフェンシュタイン3D
- MD アイオブ ザ ビホルダー
- PC 風の伝説ザナドゥ





充実!! まんが連載陣



竹本泉「月刊 苺タイムス」 宇野比呂士「幕末覇王伝カオル」 片山まさゆき「片チンのゲームの肝吸い」

特集 ダビスタⅡと競馬ゲーム入門

1月24日発売 定価／540円

覇王 表紙インタビュー

漫画家

士郎 正宗さん

今回『覇王』の表紙は、士郎正宗さんです。士郎さんは、最近ではアクションゲーム『トリネア』のパッケージイラストなども、なさっていました。

――表紙からファンタジー的な世界観を感じますね。

士郎　ええ、イメージは剣、魔法というオーソドックスなものなのですね。『覇王』といえば、勇者という固定的なイメージがありますので、そこであえて女の子キャラを登場させてみました。

――勇者をたとえるなら誰ですか。

士郎　そうですね『チンギスハーン』『信長』でしょうかね？　こう、勢力を伸ばし全国を統一するところなど、まさにその末広がり的なところに勇者、つまり『覇王』といったイメージを感じました。

――やはり、そういったシミュレーションもなさるんですか？

士郎　いえ、シミュレーションは興味はありますが、なかなか時間がとれませんね。

――ご多忙中ありがとうございました。また、よろしくお願いします。





究極のボディコンパロディー!!
ボディコンクエストII
〜救性主〜

PCエンジン用カード ¥8,900
たのしいHなパロディーがたくさんまってるぞ！こりにこったボディクエIIの世界をあなたも体験して下さい。

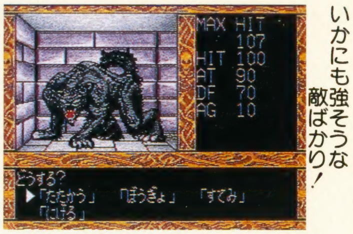
PC ENGINE用ソフト 送料1本¥360、2本以上¥800



3Dセクシャル R・P・G〈ロール・プレイング・ゲーム〉（8M）
Lady Sword（レディソード） PCエンジン用カード
〜略奪された10人の乙女〜 ¥9,800



圧倒的なスケールと迫力！



いかにも強そうな敵ばかり！

お願い！私たちを助けに来て!!
早くあなたの逞しい胸に抱かれたいから…

［呪われた塔ファウヌスに幽閉された10人の美女！剣士は美女を救出し、伝説の剣「レディソード」を手に出来るか!?剣士の前には多くの敵と大きな謎、そして邪神デモスが立ちはだかる、8メガビットROM搭載。圧倒的なスケールと迫力！ロールプレイング・ゲームの最高峰登場!!］



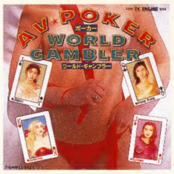
究極麻雀アイドルグラフィック 本格ゲームセンター仕様（カード）¥8,900



究極麻雀スーパーアイドルグラフィックII 本格四人打ち（カード）¥8,900



PCパチスロ アイドルギャンブラー 4人の美しいギャンブラーに挑戦！（カード）¥8,900



AVポーカー ワールドギャンブラー 究極の超豪華（カード）¥8,900

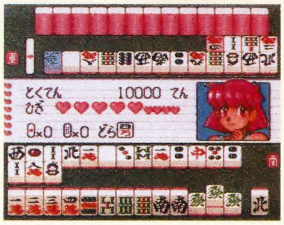


PC ENGINE DUO&DUO-R用 SUPER CD-ROM ¥9,800

CD麻雀 美少女中心派

本格アニメーション仕様

美少女3人刺激的!! 勝って私たちといいことしましょう！



怒り爆発！もう止められない！ワガママ娘をひんむいちゃえ!!噂の「セクシー・フルアニメーション」をキミは見る事が出来るか？

ファミコン用ソフト（各）¥7,800
※パピヨンギャルズのみ¥6,800
送料1本¥360、2本以上¥800



麻雀コンパニオン 点棒表示も付いた麻雀ゲームの決定版。4人のコンパニオンと一対一の対戦だ！



AVドラゴン麻雀 恐ろしさが止まらない！60の恐怖シーンの後で出合うものは。面白さはエンドレス



AVパチンコ 特殊秘技機能搭載でクギ調整、台の角度調整などが可能、AVギャルのサービスも



AVワールドサッカー コート全体の動きが見られるグラフィック付究極のサッカ8ケ国ワールドリーグ。



AVパチスロ 得点が上がるとギャルがホットな応援をしてくれるファミコン初パチスロゲーム。



花札遊侠伝流れ花お竜 さわる場所でセリフや表情が変わってアニメする、画期的アイデアで勝負！



AV花札倶楽部 超人気ギャル、レイコと麻也子が大胆なポーズで花札のお相手をしてくれます。



麻雀サミット 日本式麻雀・中国花牌麻雀本格16牌麻雀がプレイできる決定版。



ミスピーチワールド 大爆笑コミックアクションアブナイ敵キャラを倒して美少女を救う事ができるか。



ソープパニック ゲームセンターより先にファミコンになった。世界初／立体思考型ゲーム。



アイドル四川麻雀 おじゃまブロックと4つのお助けアイテムでパイを消すとアイドルがウハウハ！



四川麻雀 ゲームセンターで人気の麻雀パズルゲームがついに中国四川省より日本上陸！



AV麻雀倶楽部大都会 麻雀で敢然と悪に立ち向う雀士。手強い相手を打ち負かし、黒幕の女をあばけ！



AVポーカー 人気AVギャル木田彩水・鮎川真理・藤木流花の3人と究極のポーカー対決!!



ピラミッド（クレオパトラ危機一髪）四角より三角がオモシロイ／爆弾も使える本格ブロック積みゲームの決定版!!



パピヨンギャルズ イブを救い出す為に君はアダム式戦闘機パピヨンに乗り込み巫女ゾーラをたおせ。

パソコン用ソフト DOS／V 3.5″HD（5枚組）



STRIP（ストリップ・ファイター）
FIGHTER ¥9,800（送料¥360）

真の淫闘家を目指し、世界各国から強者たちが集結した!!

日本初！本格DOS／Vアクション

真の淫闘家への道。その言葉はすなわち、ストリップファイトでの勝者のことを指す。伝説の拳法・爆淫拳！殺された老師・マグワイの仇を討つために集結した8人の弟子たちが暗黒拳法・邪淫拳を倒すべく、技の限りを交わす。恩師の仇をみごとにち果たすその日のためにLET'S FIGHT!!



対応機種：IBM－PC／PT互換機（386、486）、IBM・日本語DOSバージョンJ5.02／V、またはIBM－DOSバージョン4.0以上のものが必要です。ゲーム環境：要RAM・640KB、要ハードディスク、要VGA・DISPLAY。



少女は角笛を吹く。
幼なじみの龍と交わした
約束を信じて。
兄妹のように育てられた、人間の少女と龍の少年。
15歳——。
運命が二人を引き裂く。
少年は自らの角を折った。
「これを角笛にして
持っていくんだ。
僕の助けが必要になった時
それを吹くんだ!!」
あのパソコンの名作RPGが、今、PCエンジンによみがえる。
原作●飯 淳/原画●木村明広/演出●岩崎啓眞/監修●桝田省治/音楽●福田裕彦
声優●関俊彦/笠原弘子/井上和彦/冬馬由美/速水奨/塩沢兼人/屋良有作/青野武 他
SUPER CD·ROM² SYSTEM
CD-ROMはNEC
Emerald Dragon
エメラルドドラゴン
PCエンジン スーパーCDロムロムソフト
1·28(金)発売
希望小売価格(税込)
7,800円
全員に特典
超おいしいニュース!
PCエンジン版
エメラルドドラゴンに
木村明広氏
描き下ろしの
イラスト集が
もれなくついてくる!
予約して待っててネ!!
©NEC Home Electronics, Ltd. ©メディアワークス ©グローディア/ライトスタッフ
いまならもれなく「エメドラ」&「ザナドゥ」の
特製オリジナルテレカを2枚セットでプレゼント!
いまPCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン～木村明広氏描き下ろしイラスト～」と「風の伝説ザナドゥ～日本ファルコム描き下ろしイラスト～」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!! 詳しくは店頭で!
PC Engine DUO/CD·ROM² 150万台突破!! 記念セール
期間
'93年12月1日
～
'94年1月31日
お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)



覇王 創刊第2号
平成6年2月1日発行(毎月1日発行) 第1巻第2号
編集人 池田新八郎 発行人 五十嵐隆夫
発行所 株式会社講談社
〒112-01 東京都文京区音羽2-12-21
電話 編集部03(5395)3466 販売部03(5395)3605
定価五四〇円(本体五二四円)

凸版印刷 Printed in Japan
T1006601020545 雑誌06601—02